

STAR WARS
ESCUADRON
CABEZA LOBO
DE
ZONA IBERYA



LSW
LIBROS STARWARS

Comienza la aventura...

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

STAR WARS ESCUADRÓN DE CAZA

La batalla de Yavin había convencido a los líderes de la ALIANZA REBELDE de que una de las claves para alcanzar la victoria final en su lucha contra el todopoderoso IMPERIO GALÁCTICO residía en su capacidad para atacar de forma repentina y letal, dondequiera y cuando fuera necesario, con su arma más versátil y efectiva: sus escuadrones de cazas estelares.

Por consiguiente una parte importante de los esfuerzos de la Alianza se dedicaron a reforzar y mejorar ésta, su mejor baza, y nuevas unidades de caza eran despachadas a los numerosos frentes abiertos tan pronto como se disponía de naves operativas, androides de navegación y, por encima de todo, pilotos entrenados y dispuestos a todo.

En sus manos residía la esperanza de toda una galaxia.

Saludos, visitantes, bienvenidos a la **zona Iberya** del portanaves *Guarida del Lobo* de la Nueva República. Aquellos seres que no domináis el idioma Básico (Inglés en nuestra galaxia) pero sí el Iberyano (Español en nuestra galaxia) tenéis aquí vuestra área privilegiada. Os invitamos a visitar las instalaciones de esta nave nodriza, a conocer a su tripulación y a los pilotos del famoso escuadrón Cabeza de Lobo, y a compartir sus trepidantes historias.

Que la Fuerza os acompañe...

STAR WARS

Guarida del Lobo

Escuadrón de caza

Darío Pozo



Autores:

Características técnicas del Guarida del Lobo: Charbel Tengroth

Biografías de pilotos: Elaboradas a partir de los textos facilitados por los miembros de Wolfshead Squadron.

Todo lo demás: Darío Pozo

Publicado originalmente en wolfslair.org

Publicación del original: 2000-2005



de 3 a 5 años después de la batalla de Yavin



Esta historia es fan-fiction, no forma parte oficial de la continuidad.

Traducción: Darío Pozo

Revisión: ...

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.0

08.04.18

Base LSW v2.22

Declaración

Todo el trabajo de recopilación, revisión y maquetación de este libro ha sido realizado por admiradores de Star Wars y con el único objetivo de compartirlo con otros hispanohablantes.

Star Wars y todos los personajes, nombres y situaciones son marcas registradas y/o propiedad intelectual de Lucasfilm Limited.

Este trabajo se proporciona de forma gratuita para uso particular. Puedes compartirlo bajo tu responsabilidad, siempre y cuando también sea en forma gratuita, y mantengas intacta tanto la información en la página anterior, como reconocimiento a la gente que ha trabajado por este libro, como esta nota para que más gente pueda encontrar el grupo de donde viene. Se prohíbe la venta parcial o total de este material.

Este es un trabajo amateur, no nos dedicamos a esto de manera profesional, o no lo hacemos como parte de nuestro trabajo, ni tampoco esperamos recibir compensación alguna excepto, tal vez, algún agradecimiento si piensas que lo merecemos. Esperamos ofrecer libros y relatos con la mejor calidad posible, si encuentras cualquier error, agradeceremos que nos lo informes para así poder corregirlo.

Este libro digital se encuentra disponible de forma gratuita en Libros Star Wars.

Visítanos en nuestro foro para encontrar la última versión, otros libros y relatos, o para enviar comentarios, críticas o agradecimientos: librosstarwars.com.ar.

¡Que la Fuerza te acompañe!

El grupo de libros Star Wars

El *Guarida del Lobo* y su Tripulación

Nuestra nave nodriza, por dentro...



Historia

Cómo y en qué circunstancias fue elegida la tripulación de la nave nodriza del escuadrón Cabeza de Lobo

Cuando el Emperador Palpatine murió junto a la segunda Estrella de la Muerte una nueva era dio comienzo, trayendo con ella grandes cambios tanto para el descabezado Imperio como para lo que hasta ese momento había sido conocido como Alianza Rebelde.

Mientras del otro lado se desataba la lucha por la sucesión, la Alianza Rebelde debía hacer frente a su mayor desafío: dejar de ser una fuerza puramente militar, nacida de la necesidad, para convertirse en una organización política capaz de ofrecer una auténtica alternativa al Imperio. Cuando aún no habían transcurrido tres semanas desde la batalla de Endor la Alianza se disolvió a sí misma para dejar paso a la nueva República. La ex-senadora por Chandrila, Mon Mothma, fue elegida presidente por unanimidad, pero el resto de la estructura de lo que se llamó Consejo Provisional (un gobierno temporal hasta que pudieran celebrarse elecciones a nivel galáctico) fue un caso muy diferente. Algunos

de los principales líderes de la Rebelión, como la princesa y también antigua senadora por Alderaan Leia Organa, y el almirante mon calamari Ackbar, obtuvieron un asiento en el consejo, pero los demás fueron ocupados por los líderes políticos de aquellos sistemas o sectores que más habían contribuido con personal y equipamiento al éxito de la Alianza. Entre ellos estaba el bothan Borsk Fey'lya, quien aprovechándose del sacrificio que espías de su raza habían hecho para obtener la información que hiciera posible el asalto contra la segunda Estrella de la Muerte, no sólo se convirtió en miembro del consejo, sino que se aseguró de ser uno de los más influyentes.

A medida que las noticias sobre la muerte de Palpatine y la victoria rebelde se confirmaban de un extremo a otro de la galaxia, más y más sistemas solicitaron adherirse a la Nueva República. La mayoría de las peticiones procedían de mundos ubicados dentro de las zonas dominadas militarmente por la Alianza, pero también se recibieron muchas de sectores limítrofes con el Imperio, que vieron en la Nueva República la oportunidad que estaban buscando para quitarse de encima el yugo imperial. Estos últimos sistemas eran los que, por su situación estratégica, podían realmente inclinar la balanza hacia uno u otro lado. Mon Mothma era plenamente consciente de que cada una de las decisiones del recién constituido Consejo eran observadas con atención por miles de millones de seres, no siempre con intereses coincidentes. Aunque todo el mundo reconocía que el Imperio continuaba siendo una amenaza, el acuerdo no era tan general cuando se trataba de decidir qué debía hacerse a continuación, qué camino debía seguir la Nueva República o cuáles habían de ser las líneas maestras de su política.

Una de las principales razones para que existiera un notable grado de desconfianza hacia la Nueva República e incluso entre los mundos que ya formaban parte de ella era la preponderancia que los humanos habían tenido en la Alianza Rebelde, donde la presencia de otras razas era claramente inferior en proporción. Con el objetivo de acallar estas dudas que podían hacer fracasar la empresa apenas iniciada, Mon Mothma propulsó un decreto para favorecer el que todas las especies que formaban parte de la Nueva República pudieran disponer de representación en cada organismo civil o militar, aumentando así la sensación de pluralidad. Unos pocos consejeros, y en especial Borsk Fey'lya, se hicieron con unas cotas de poder mucho más elevadas de las que hubieran obtenido de haberse producido un reparto proporcional al número de ciudadanos de cada mundo, sistema planetario o especie inteligente.

Con este telón de fondo, el Alto Mando de la Flota se preparaba para afrontar la nueva era en el terreno militar. La mayor parte de las unidades de combate de la Alianza habían sido pensadas como fuerzas de ataque relámpago, capaces de causar daños de importancia al enemigo en fulgurantes acometidas y escapar en cuestión de minutos. Con el nuevo equilibrio de poderes, era la Nueva República quien se veía en la necesidad de defenderse de este tipo de ataques, vinieran del Imperio o de cualquiera de los numerosos señores de la guerra que aparecían por doquier, intentando obtener rápidas ganancias en el caos reinante en las múltiples fronteras. Entre las decisiones que se tomaron durante la reorganización de la flota estuvo la de crear un nuevo escuadrón de élite, diseñado como

grupo de intervención rápida, y que operaría mayoritariamente dentro del espacio controlado por la Nueva República o en sus áreas de influencia. Las circunstancias quisieron que esta decisión coincidiera en el tiempo con la crisis de mando en el escuadrón Blanco, cuyos pilotos se adaptaban muy bien a los requerimientos de la nueva unidad. El escuadrón Cabeza de Lobo había nacido.

El almirante Ackbar, práctico como siempre, comprendió de inmediato que iba a tener serias dificultades para que el Consejo Provisional aceptara este escuadrón, y todo ello a causa de un importante defecto de forma: estaba compuesto en su mayoría por humanos. Para evitar que la puesta en servicio del escuadrón Cabeza de Lobo pudiera quedar bloqueada en el Consejo, Ackbar eligió preferentemente a oficiales no humanos al elaborar la lista provisional de candidatos a formar parte de la tripulación de su nave nodriza. Por supuesto no fue suficiente con eso, sino que algunas de las principales posiciones fueron objeto de discusión y de tira y afloja entre los consejeros. Al final fue Borsk Fey'lya quien ganó la partida al imponer a una bothan como capitana, pero Ackbar consiguió colocar como primer oficial a un sulustano que contaba con su confianza...

La tripulación

Conoce a los más ilustres tripulantes del *Guarida del Lobo*

Cargo	Nombre	Rango
Capitana	Talina Gen'yaa	Capitán de Navío
Primer Oficial	Nil Wumb	Capitán de Fragata
Doctor	Ben Al Saruff	Comandante
Oficial de Inteligencia	Mesch Dey'jeaa	Teniente de navío
Oficial de Navegación	Vaiweehanen	Teniente de navío
Jefe Ingeniero	Boradelis	Teniente de navío
Jefe Mecánico	Mar Hanniuska	Teniente
Jefe de Cocina	Shalkaraykishpardivonne	Cabo
Androide de Comunicaciones	A-PD5	

La nave

El portanaves de combate *Guarida del Lobo*

Cuando la fragata Nebulon-B *Cueva del Lobo*, primera nave nodriza del escuadrón Cabeza de Lobo, resultó destruida durante la batalla de Iberya, fue sustituida por el *Guarida del Lobo*, prototipo del nuevo portanaves de ataque diseñado por los geniales ingenieros de Mon Calamari.

Para conocer mejor esta nave, única de su clase actualmente en servicio, lo ideal es consultar la página de [Información Técnica](#). Descubre cómo está diseñada y cuáles son sus posibilidades.



Pilotos y Naves

Héroes y máquinas

Pilotos del escuadrón

Quiénes son y por qué están aquí

A lo largo de la historia del escuadrón Cabeza de Lobo y de su antecesor, el escuadrón Blanco, muchos son los pilotos que han pasado por sus filas, y muy pocos los que permanecen aún desde los primeros días de la unidad. Entre los ausentes, hay algunos que en un momento u otro decidieron cambiar de vida, bien porque deseaban orientar su carrera hacia otro tipo de actividad, o bien porque simplemente ya no se sentían capaces de soportar por más tiempo el estrés que conlleva la profesión de piloto de caza, especialmente en tiempo de guerra. Otros han sido transferidos a otras unidades, en algunos casos por petición propia y en otros por orden del Alto Mando, que en ocasiones decide reforzar escuadrones de nueva creación con pilotos experimentados: no cabe duda que a cualquiera que haya pasado por el escuadrón Cabeza de Lobo si hay algo que le sobra es experiencia.

El resto de los que ya no están con nosotros han muerto o se les ha declarado desaparecidos en combate, eufemismo que normalmente viene a significar que no se ha podido recuperar el cadáver.

Los miembros del escuadrón Cabeza de Lobo son mayoritariamente humanos. Las excepciones son Groznik (wookie), Rúster (lumi) y el recientemente incorporado Erebus (trandoshan), a los que hay que añadir una twi'lek (Daolaris) y a un par de sulustanos que formaron parte temporalmente del grupo. Dado que las misiones del escuadrón implican a veces la realización de incursiones en planetas habitados o incluso en instalaciones enemigas, la mayor parte de sus integrantes tienen otras habilidades aparte de las del pilotaje: desde la lucha cuerpo a cuerpo hasta la infiltración en redes de comunicaciones, pasando por las técnicas de guerrilla, sabotaje, el tiro con armas de precisión o el espionaje, por no mencionar el noble arte del sabacc —el juego de cartas más popular y extendido por toda la galaxia—. El escuadrón Cabeza de Lobo tiene expertos para casi todo. Tema aparte es la capacidad de algunos de sus miembros para meterse en líos y arrastrar con ellos a sus compañeros, pues en eso hay quien tiene auténticos "máster"...

La mejor forma de conocer a estos intrépidos pilotos es a través de los relatos almacenados en la Sala de Lecturas del *Guarida del Lobo*, pero a modo de presentación citaremos aquí a algunos de los más destacados por sus acciones y por su carisma personal (entre paréntesis aparecen sus apodos en la versión inglesa de los relatos, que en general no han sido traducidos literalmente):

- Avalancha (Shok'wave) fue la comandante indiscutible del escuadrón Blanco desde sus inicios hasta poco después de la batalla de Endor, cuando aceptó un cargo en el Mando de Cazas. Poco se sabe de su procedencia, pero el hecho de que poseyera una notable

sensibilidad hacia la Fuerza indica que pudiera haber habido jedís en su familia, posiblemente exterminados por el Emperador antes de que ella naciera. Auténtica virtuosa en el manejo del cazabombardero ala-B, entre sus hazañas se encuentra la destrucción de un portanaves de escolta y un destructor estelar en una sola misión, hecho para el que no existe parangón en la Nueva República.

- Lllamarada (Foxfire) nació en el seno de un grupo de nómadas espaciales que recorrían la región conocida como sector Q. Hay quien asegura que aprendió a pilotar una nave espacial antes que a caminar, aunque por supuesto eso es una exageración. Pasó su adolescencia y su primera juventud dedicada al comercio y al contrabando de artículos tecnológicos entre los sistemas más aislados del Borde Exterior, hasta que fue reclutada por Avalancha para su escuadrón Praying Mantiss. Pronto se convirtió en su oficial ejecutiva y mano derecha para todo. Tras la marcha de Avalancha, Lllamarada se hizo cargo del mando de la unidad, que pasó a denominarse Cabeza de Lobo. Aunque es capaz de volar en cualquier cosa que tenga motores, su montura preferida es el ágil ala-A.



Imagen aparecida en la revista *Palanca y Timón*, editada por el servicio de publicaciones de la flota, con ocasión de un reciente reportaje sobre el escuadrón Cabeza de Lobo



Alce, Llarada y Rúster en una imagen de archivo

- Alce (Moose) es nativo de Alderaan. Capturado por tropas de asalto minutos antes de que su planeta fuera destruido por la Estrella de la Muerte, pasó casi dos años como esclavo en una apartada guarnición imperial hasta que logró escapar colándose en un carguero — gracias al sacrificio de otra esclava como él—. Tras unirse a la Alianza pasó una temporada como soldado de Infantería hasta que su solicitud para ser instruido como piloto recibió el visto bueno de los examinadores. Se especializó en el manejo de los cazabombarderos ala-Y y ala-B, y sus dotes didácticas hicieron de él el perfecto oficial de entrenamiento del escuadrón Blanco durante años. "Alce" —un mamífero cornudo extinguido en la mayor parte de los mundos habitados por humanos— es el peculiar mote por el que lo llamaban los soldados de la guarnición en la que estuvo retenido. Él decidió conservarlo como nombre de guerra tras hacerse piloto para no olvidarse nunca de dónde venía y por qué luchaba.

- Víbora (Vyper) es originario de una pequeña colonia en el cúmulo Magaen, la cual resultó arrasada en una incursión de piratas espaciales mientras él se encontraba en la Academia Imperial de Carida, entrenándose para convertirse en piloto de cazas TIE. Tras un brillante primer periodo de servicio, fue seleccionado para formar parte de una unidad de élite, el escuadrón Caballeros Negros, una de las primeras de toda la Armada en ser equipada con el sofisticado TIE Avanzado. Por aquel entonces Víbora empezaba a cuestionarse ya su lealtad hacia el Imperio, al ir descubriendo día a día la maldad, la injusticia y la podredumbre ocultas bajo el brillante eslogan "Paz y Orden" machaconamente repetido por los instructores de Carida. Cada vez más atormentado por su conciencia, que le decía constantemente que estaba luchando para una causa perversa, y tras la desaparición de la mujer de la que estaba enamorado en el curso de una intriga típicamente imperial, Víbora finalmente desertó. Después de un corto periodo como mercenario, dedicado principalmente a la escolta de convoyes civiles con el TIE Avanzado que había utilizado para escaparse, acabó por unirse a la Alianza Rebelde. Sin duda el piloto más mortífero del escuadrón, poco a poco se ha ido librando de su amargura y abriéndose a sus compañeros. Oficial de Inteligencia en el escuadrón Blanco y posteriormente oficial ejecutivo en el Cabeza de Lobo, durante la crisis balanio-seibergia sucedió a Lllamarada en el mando.
- Granito (Granite) procede de un remoto mundo llamado Calдания, arrasado como tantos por el Imperio durante su etapa de expansión por todo el Anillo Medio hasta el Borde Exterior. Los caldanianos jamás se resignaron a la ocupación, y fueron muchos los que se refugiaron en las montañas del planeta prefiriendo una vida primitiva a la opresión. Durante una de las muchas revueltas organizadas por los proscritos, éstos recibieron el apoyo de la Alianza Rebelde, que envió a la fragata *Regis* y a algunas tropas terrestres. El intento de insurrección fracasó, como todos los anteriores, pero cuando los rebeldes supervivientes fueron evacuados Granito y algunos de sus compatriotas marcharon con ellos. Como recluta de la Alianza, Granito demostró un interés y una aptitud sorprendente para aprender el manejo de todo tipo de armamento, y una entrega que rayaba en el fanatismo a la hora de utilizarlo contra el enemigo imperial. Cuando descubrió que un caza estelar era el arma más poderosa que podía manejar una sola persona puso todo su empeño en llegar a ser piloto. Para terror de aliados y adversarios, lo consiguió.
- Ibero (Ibero), como su apodo indica, es originario del planeta Iberya. Desempeñaba la profesión de ingeniero de software en su capital, Ciudad Lorance, hasta que el Imperio decidió someterla a bloqueo en busca de un supuesto comando rebelde, aunque en realidad aquello era sólo el primer paso de una bien planificada invasión. Separado de su esposa a causa de este suceso y profundamente deprimido por ello, aceptó a regañadientes la oferta de un amigo para hacer una pequeña excursión a Corellia, la cual terminó sin embargo con un aterrizaje forzoso en la cuarta luna de Yavin, el lugar desde el que la Alianza Rebelde había lanzado su ataque contra la primera Estrella de la Muerte. Este suceso fortuito fue el desencadenante de una serie de acontecimientos que culminaron en un combate feroz entre el destructor imperial de clase Victoria *Lobo Gris*

y el escuadrón Blanco. Los dos amigos fueron rescatados por los rebeldes, que reclutaron a Ibero para la causa de la Alianza. Tras un breve periodo de entrenamiento se convirtió en piloto del escuadrón Blanco, y con el tiempo recogió el testigo de Víbora como oficial de Inteligencia. Desempeñó esa labor hasta la crisis balanio-seibergia, época en la que se vio obligado a aceptar el puesto de oficial ejecutivo y segundo al mando detrás del propio Víbora.



Una piloto del escuadrón leyendo un relato recién descargado de la Sala de Lecturas, poco antes de tener que salir de patrulla.

- Drake (Drake) formaba parte del personal de seguridad de una gran corporación privada en el planeta Arrebnac. Entre sus funciones estaba la de pilotar uno de los ala-X propiedad de la compañía y que utilizaba para dar escolta a sus naves de transporte. Asqueado por la connivencia de la empresa con el Imperio, Drake decidió unirse a la Alianza Rebelde y se marchó a bordo de su ala-X robando también una unidad R2, de nombre Ledner, con la que estaba muy familiarizado. Mientras buscaba algún contacto rebelde a quien comunicarle su deseo, el escuadrón Blanco lo encontró a él.
- Araña (Arachnoid) nació en un planeta rural y boscoso llamado Lantan, cuyos habitantes se dedicaban mayoritariamente a la agricultura. Su padre perdió la vida mientras lideraba una revuelta contra la Federación de Comercio, que pretendía abrir una mina en su comarca. Años más tarde, cuando el joven Araña —apodado así por sus compañeros de escuela a causa de su afición por los arácnidos— contaba con sólo trece años, fue el

Imperio el que vino a explotar los recursos minerales del planeta, y a ese invasor no hubo quien le hiciera retroceder. Cuando descubrió que su propia madre era una colaboracionista al tiempo que amante de un alto oficial imperial, Araña aprovechó la primera oportunidad que le surgió para huir del planeta. Tras más de una década de vagabundeo y de buscarse la vida terminó uniéndose a la Alianza Rebelde para adiestrarse como piloto. Jamás ha vuelto a poner los pies en su mundo natal.

- Solo (Solo) es el típico coreliano, enamorado del espacio y del sabacc, que hizo carrera como comerciante independiente a bordo de un YT-2000 de segunda mano, hasta que se vio envuelto en una escaramuza con cazas TIEs imperiales que le puso al otro lado de la ley. Como tantos otros fugitivos, terminó siendo reclutado por la Alianza, que decidió aprovechar sus probadas habilidades a los mandos de casi cualquier tipo de nave.
- Rúster (Rooster) pertenece a la peculiar especie lumi, humanoides caracterizados por los vistosos apéndices de colores que sobresalen de su cabeza, y cuyos cambios de color expresan sus sentimientos y estado anímico. Fue uno de los pocos habitantes de Luna Lumi que consiguió huir cuando hasta allí llegaron las tropas de asalto imperiales, y terminó trabajando de camarera en un tugurio de Brental. Fue su patrón el que le puso el apodo de Rúster (gallo en brentaliano), tanto por su aspecto como por el parecido de la palabra en cuestión con su verdadero nombre, Rus'ti. En una ocasión acertaron a pasar por allí un grupo de pilotos rebeldes que estaban de permiso. Harta del empleo y del empleador, Rúster les pidió que la llevaran con ellos dispuesta a alistarse en la Alianza. Demasiado compasiva por naturaleza como para combatir, aceptó entrenarse en el manejo de lanzaderas y naves de remolque. Actualmente pilota la lanzadera de búsqueda y rescate del escuadrón, bautizada *Compasión* por ella misma, y vive entregada por completo a la tarea de salvar vidas. Rúster es la conciencia del escuadrón.
- Groznik (Groznik), originario de Kashyyk, fue siempre un wookiee con suerte. Cuando los esclavistas a sueldo del Imperio atacaron su ciudad bosque él se encontraba muy lejos, a bordo una de las pocas naves con capacidad para transitar por el hiperespacio disponibles en su mundo. Su destino no era otro que Alderaán, y el momento no podía ser peor, pues la Estrella de la Muerte se cernía ya sobre el condenado planeta. Cuando salieron al espacio normal, los viajeros wookies se encontraron en mitad del campo de asteroides que era todo lo que quedaba de su lugar de destino. Uno de ellos impactó contra la nave y la destruyó prácticamente en el acto, pero resultó que Groznik estaba dentro de la única cápsula de escape reparando el sistema de reciclado de aire. Allí hubiera debido morir, pero unos contrabandistas que navegaban entre los despojos de Alderaán en busca de algo que mereciera la pena llevarse dieron con la cápsula y lo rescataron. Un wookiee siempre les es útil a una banda de contrabandistas, aunque sólo sea como matón, así que le ofrecieron a Groznik la posibilidad de incorporarse al grupo. Con ellos aprendió a pilotar viejos Z-95 y los engendros conocidos como *Feos* —cazas híbridos contruidos a partir de componentes de segunda mano y de restos adquiridos en desguaces espaciales— que utilizaban en ocasiones para proteger a sus cargueros. Un día cayeron en una emboscada imperial, y los TIE dieron buena cuenta de toda la banda... salvo de Groznik,

que se eyectó justo antes de que su *Feo* reventara en mil pedazos. Una vez más le sonrió la fortuna, pues una patrulla de la Alianza lo encontró de casualidad antes de que se le acabara el suministro de oxígeno...

- Raiven (Raiven) es nativo de Born Tieos, en el sector Abrion. Graduado en lo más alto de su promoción en la academia Imperial de Carida, se ganó la confianza de sus superiores que lo recomendaron para pilotar el TIE Avanzado. Decidió romper sus lazos con el Imperio para no tener que obedecer una orden que implicaba tener que disparar contra civiles, y desertó llevándose su caza al igual que había hecho Víbora años antes. Huyendo de las patrullas que lo perseguían buscó refugio en Nar Shadaa, la luna de los contrabandistas hutt. Allí contactó con agentes de la recién nacida Nueva República, a los que ofreció sus servicios. Ingresó en el escuadrón Cabeza de Lobo poco después de la batalla de Iberya.



Versión del logotipo del escuadrón que muchos pilotos llevan cosida sobre su traje de vuelo.

Naves del escuadrón

Dotación del Escuadrón

Modelo

Descripción y Características



Dodonna/Blisssex RZ-1 "Ala-A"

Cometido: Intercepción, escolta y reconocimiento

Aceleración sublumínica*: 120 MGLT

Maniobrabilidad: 96 DPF

Blindaje: 15 RU

Escudos: 50 SBD

Armamento: 2 cañones láser. 12 misiles de impacto.

Cantidad: 6



Incom Corporation T-65C "Ala-X"

Cometido: Intercepción, escolta y ataque

Aceleración sublumínica: 100 MGLT

Maniobrabilidad: 75 DPF

Blindaje: 20 RU

Escudos: 50 SBD

Armamento: 4 cañones láser. 6 Torpedos de protones.

Cantidad: 6



Slayn&Korpil "Ala-B"

Cometido: Ataque a naves capitales y objetivos de superficie

Aceleración sublumínica: 70 MGLT

Maniobrabilidad: 70 DPF

Blindaje: 60 RU

Escudos: 125 SBD

Armamento: Cañones láser, cañones de iones, 12 torpedos de protones

Cantidad: 6



Koensayr BTL-R4 "Ala-RY"

Cometido: Observación y Reconocimiento Avanzado

Aceleración sublumínica: 75 MGLT

Maniobrabilidad: 59 DPF

Blindaje: 40 RU

Escudos: 80 SBD

Armamento: No lleva

Cantidad: 1



Syonar Fleet Systems Lanzadera Clase Lambda "Compasión"

Cometido: Búsqueda y Rescate

Aceleración sublumínica: 66 MGLT

Maniobrabilidad: 59 DPF

Blindaje: 66 RU

Escudos: 100 SBD

Armamento: 2 cañones láser.

Cantidad: 1

*Los valores de aceleración sublumínica que aparecen en este cuadro corresponden a una configuración estándar 50/50/50, es decir, un reparto equilibrado de la energía generada por los reactores entre impulsión, generadores de escudos y armamento. El piloto puede aumentar la aceleración de su nave desviando energía desde los escudos y el sistema de armamento hacia los impulsores.

Unidades de Medida:

- MGLT (Micro-Gravity Linear [acceleration] Tolerance): Unidad estándar de aceleración, equivalente a aproximadamente 400 metros terrestres por segundo al cuadrado.
- DPF (Degrees per Frame): Unidad estándar de maniobrabilidad, obtenida de la fórmula $G+2R$, donde G es el máximo grado de giro por unidad de tiempo, y R el máximo grado de rotación en torno al eje de la nave por unidad de tiempo.
- RU (Resistance Unit) Unidad estándar para medir la resistencia de una estructura rígida a ser deformada por el impacto de un objeto sólido o un rayo energético (turboláser o iones).
- SBD (Shield Base Durability): Unidad estándar para medir la resistencia de escudos de energía o partículas a ser atravesados.

Historia del escuadrón Cabeza de Lobo

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Nota: Los enlaces con un asterisco que aparecen a lo largo de la historia corresponden a archivos localizados exclusivamente en el sitio web de Wolfshead Squadron.

Los comienzos...

Los rebeldes acababan de ser expulsadas de su último santuario, el mundo de las nieves perpetuas, Hoth. A pesar de todo, el golpe para la Alianza no fue tan definitivo como el Imperio había pretendido. La mayor parte del personal y del equipamiento fueron evacuados con éxito, gracias al sacrificio de las fuerzas terrestres y de los pilotos de varios escuadrones de élite, que consiguieron mantener a raya al enemigo durante el tiempo suficiente para que las naves de transporte pudieran despegar y ponerse a salvo... ¿Pero por cuánto tiempo? En Hoth quedaba enterrada la última esperanza de encontrar un refugio, un hogar, para aquellos que insistían en oponerse al aterrador poder del Imperio. Si les habían encontrado allí, en el planeta más remoto y olvidado del universo, los rebeldes sabían que no hallarían ningún otro lugar que fuera seguro para ellos mientras el Emperador Palpatine siguiera rigiendo el destino de la galaxia.



Separados en varios grupos, perseguidos de forma implacable por las fuerzas imperiales a las órdenes de Darth Vader, saltando constantemente de un lugar a otro, y

pasando mucho más tiempo sobre las cubiertas de sus castigadas naves que pisando tierra firme, los rebeldes se las apañaban para sobrevivir y seguir expandiendo su causa. Pese a los esfuerzos propagandísticos del Imperio, las noticias sobre su increíble victoria en Yavin (que supuso la destrucción de la temible Estrella de la Muerte) y otras muchas acciones a lo largo y ancho de la galaxia iban conociéndose poco a poco en cada mundo, luna o campo de asteroides habitado por seres inteligentes. Cada nuevo golpe al Imperio alimentaba las ilusiones de cambio entre todos aquellos que preferían la libertad a la *paz* y *el orden* que eran la consigna preferida de Palpatine. En secreto, con sigilo, evitando levantar las sospechas del todopoderoso enemigo, la Alianza Rebelde recibía más y más apoyos y se iba haciendo más fuerte. Individuos pertenecientes a centenares de especies diferentes y procedentes de todos los rincones de la galaxia, distintos en casi todo pero unidos por el afán de ver caer al Imperio algún día, se unían a la causa rebelde dondequiera que hubiera un agente para reclutarlos. Con ellos iban llegando también los suministros, alimentos y sobre todo los créditos en metálico que hacían falta para mantener en marcha la colosal empresa, aportados por gobiernos locales y organizaciones opuestas al Imperio. Gracias a todo ello, y a pesar de los perdidos en Hoth, los líderes rebeldes pudieron disponer de unos recursos con los que un año antes no se hubieran atrevido ni siquiera a soñar.

La batalla de Yavin les había convencido de que una de las claves para la victoria final residía en su capacidad para atacar de forma repentina y letal, donde quiera y cuando fuera necesario, con su mortíferos escuadrones de cazas. Por consiguiente, una parte importante de los esfuerzos de la Alianza fueron dedicados a reforzar y mejorar ésa su mejor arma, y nuevas unidades de caza eran despachadas a los numerosos frentes abiertos a medida que se iba disponiendo de naves operativas, androides de navegación y, por encima de todo, pilotos bien entrenados y dispuestos a todo.

[De los registros del oficial de Inteligencia]

Por desgracia no conservamos apenas informes de aquellos tiempos, pues la mayor parte se perdieron cuando la fragata Mantiss fue destruida. La única excepción son los relatos de los pilotos más veteranos. Entre ellos se encuentran los [POVs Shadow's games](#) (Los Juegos de Sombra), la impresionante [Stars in his eyes*](#) (Estrellas en sus ojos), y [The Big Company*](#) (La Gran Compañía).*

Meses después del desastre de Hoth, uno de estos escuadrones de caza llevaba a cabo una peligrosísima misión en el mismo corazón del Imperio, el sector Sesswena, donde se hallaba entre otros su capital, el mundo bautizado por Palpatine como Centro Imperial y que sin embargo seguía siendo conocido por el nombre que tenía en tiempos de la vieja República: Coruscant. Se trataba del escuadrón Preying Mantis, una unidad compuesta exclusivamente por mujeres humanas y por representantes femeninos de otras especies, y

a quienes se encomendó una de las primeras partidas del nuevo cazabombardero desarrollado en secreto por el almirante Ackbar: el ala-B. A pesar del indudable potencial de esta nave, a las pilotos les resultaba difícil acostumbrarse a sus limitaciones en cuanto a velocidad y maniobrabilidad, pero no obstante aceptaron el reto. Guiadas por su carismática líder, a la que apodaban *Avalancha*, aquel puñado de mujeres consiguió llevar el miedo y la confusión aquellos lugares que el Imperio consideraba más seguros. Por espacio de un mes consiguieron mantenerse allí, atacando convoyes, estaciones de vigilancia y otros blancos estratégicos por todo el sector, un día en Svivren, el siguiente en Uvena, el otro quizá en Corsin o en Bortras. El principal objetivo de esta campaña no era otro que el de distraer la atención del Imperio lejos del sistema Mon Calamari, donde estaba sucediendo algo que cambiaría el curso de la guerra: varios de los famosos cruceros de lujo fabricados en este planeta estaban siendo transformados en secreto en navíos de combate. Cuando fueran transferidos a la flota rebelde, la Alianza contaría por fin con naves capitales capaces de enfrentarse cara a cara a los temibles destructores estelares del enemigo.

El escuadrón Preying Mantis tuvo éxito en su misión, y la entrega de los poderosos cruceros consiguió llevarse a cabo sin que el Imperio lo detectara, pero aquellas valientes mujeres pagaron un precio muy alto. El cerco se estrechaba más y más a su alrededor, tarde o temprano las patrullas imperiales que peinaban el sector en su búsqueda tenían que localizar su rastro, y tal y como habían temido que sucedería su nave nodriza, la fragata Nebulon-B *Mantiss*, cayó en una emboscada. Las pilotos de Preying Mantis defendieron con desesperación la nave y sus propias vidas. A duras penas consiguieron romper el bloqueo que las naves imperiales habían establecido en torno a la zona en la que la *Mantiss* había sido descubierta, tan sólo para encontrar una nueva fuerza hostil esperándolas en el punto de salida de su salto a través del hiperespacio. Tres semanas les costó alcanzar la relativa seguridad del Anillo Exterior. Durante todo ese tiempo las naves enemigas las siguieron de cerca, obligándoles a pelear cada parsec de la travesía. Cuando fueron interceptadas por uno de los primeros cruceros mon calamari de la Alianza, el *Independencia*, al mando del almirante Darfen, la *Mantiss* estaba dañada más allá de ninguna posibilidad de reparación, y sólo quedaban con vida seis de las pilotos que formaban inicialmente el escuadrón. Se trataba de la propia Avalancha, Llamarada, Sombra, Ángel, Lince y Chistes, ésta última herida cuando se vio obligada a eyectarse de su maltrecho ala-B cuando estaba apenas a cinco kilómetros del *Independencia*, antes de que uno de sus motores, sobrecalentado, estallara convirtiendo en cenizas el aparato. De los bancos de datos del *Mantiss* sólo pudieron rescatarse fragmentos de los informes de sus operaciones tras las líneas imperiales. Avalancha declaró que el ordenador central había resultado destruido en el curso de uno de sus últimos enfrentamientos con el enemigo, cuando una salva de torpedos de protones alcanzó el puente de mando matando al capitán y a la mayor parte de su tripulación. Para poder llevar la fragata herida de muerte hasta espacio no hostil habían tenido que enlazar lo que quedaba de sus sistemas

navigacionales con el ordenador de a bordo de uno de los ala-B supervivientes, y así conseguir efectuar los tres últimos saltos.

[De los registros del oficial de Inteligencia]

He verificado los registros varias veces con la ayuda del ordenador, y aún me resulta casi increíble que la Mantiss lograra regresar con los daños que tenía. La primera vez que inspeccioné estos datos le pedí su opinión al teniente Rammes, el ingeniero jefe de la Joan d'Arc. Más recientemente he consultado también con la teniente Boradelis, nuestra ingeniero en el Cueva del Lobo y ahora en el Guarida del Lobo, quien encantada me prestó toda su colaboración y se encargó de llevar a cabo su propio estudio. Sus conclusiones coincidían en lo básico con las de Rammes y con las del grupo de expertos que fueron convocados por el tribunal: la destrucción del ordenador principal de la Mantiss no fue deliberada, sino que fue consecuencia de varias explosiones en cadena y del incendio que se declaró a continuación cuando el puente fue alcanzado. Los daños que mostraba el casco habían sido causados, más allá de toda duda, por torpedos de protones imperiales, que de hecho estuvieron muy cerca de destruir la nave por completo...

Los supervivientes fueron interrogados exhaustivamente, en un intento por reconstruir todo lo que había sucedido en el mes que la *Mantiss* había permanecido en el sector Sesswena sector, y durante las tres semanas de su dramática escapada. Aquellos eran días difíciles, la Alianza estaba a punto de jugarse el todo por el todo en una campaña a vida o muerte contra el Imperio, y por ello la seguridad era más importante que nunca. Por si eso no fuera suficiente, los meses de persecución después de lo de Hoth habían vuelto a los miembros del Alto Mando más paranoicos de lo habitual. El caso fue que Avalancha, que había asumido el mando de la *Mantiss* junto con el del escuadrón a la muerte del capitán de la fragata, sus pilotos y los tripulantes supervivientes se encontraron bajo sospecha, sometidos a vigilancia y confinados a bordo del *Independencia* hasta que fuera posible establecer si habían logrado escapar por sus propios méritos, o si su aparentemente milagrosa huida había sido negociada con el enemigo. Mientras se reunía un comité para estudiar si aquellas sospechas eran o no fundadas, apareció en el sistema una tercera nave de la Alianza, el viejo crucero *Alegre Jack*, nave nodriza del escuadrón Azul, cuyo comandante —un competente piloto apodado Blackjack— solicitaba entrevistarse con el almirante Darfen. Lo que le contó fue lo siguiente: durante una misión de reconocimiento, uno de los ala-Y del escuadrón Azul se había topado con un convoy imperial fuertemente escoltado, y sus sensores habían registrado señales procedentes de equipos de alta tecnología que irían a bordo de las naves de transporte, seis en total. Rápidamente se había organizado un ataque con el objetivo de capturar intacto a uno de los transportes, pero eso resultó imposible. Aunque los ala-Y consiguieron desactivar a

uno de ellos con sus cañones de iones, las naves de la escolta abrieron fuego contra el transporte incapacitado para impedir que cayera en manos de los rebeldes. No obstante, el *Alegre Jack* rescató una cápsula de escape con varios de sus tripulantes. Tras haber visto cómo les disparaba su propia escolta, los prisioneros se mostraron considerablemente cooperativos, aunque por desgracia la información que pudieron proporcionar era bastante limitada. No conocían cuál era el destino final de su viaje —las coordenadas para cada salto les eran dadas cinco minutos antes de darlo—, ni tampoco sabían gran cosa de su cargamento, salvo que se trataba de algo llamado SLAM y que lo estaban probando en TIEs Avanzados. Blackjack estaba convencido de que el Imperio estaba desarrollando una nueva generación de naves de combate, e insistió ante el almirante Darfen acerca de lo vital que era para la Alianza descubrir dónde estaban siendo construidas y a ser posible destruirlas antes de que fueran operativas.

Tras sopesar los argumentos de Blackjack, Darfen aceptó que se iniciara una investigación. Un pequeño grupo de infiltración partió del *Independencia* con la misión de averiguar todo lo que pudieran en el único lugar de la galaxia donde cualquier información podía ser conseguida si uno estaba dispuesto a pagar lo que valía: Nar Shadaa, más conocida como la *Luna de los Contrabandistas*, y propiedad de los hutts. El equipo estaba compuesto por Lllamarada (Darfen le permitió participar a regañadientes por el valor de sus contactos entre los comerciantes nómadas y otros grupos no demasiado legales) y tres pilotos más que esperaban en el *Independencia* a que se les comunicara destino: Víbora (recientemente autorizado para incorporarse al servicio activo, y elegido para esta misión por sus conocimientos de primera mano sobre la Armada Imperial y sus *modus operandis*), Psico (en realidad un agente de Inteligencia) y Granito (que se encargó de proporcionar una nave idónea para llevar a cabo la operación, un Skipray Blastboat modificado de su propiedad que podía pasar perfectamente como la nave de los mercenarios que fingían ser). En Nar Shadaa encontraron una pista que apuntaba hacia el sistema Kessel, y también a un grupo de cazarrecompensas que reconocieron a Víbora e intentaron hacer todo lo posible por ponerle las manos encima a la considerable recompensa que ofrecía el Imperio por el antiguo piloto de élite y desertor. Mientras el resto del equipo escapaba, Psico se las apañó para colarse en un carguero pesado que alguien anónimo había alquilado a un señor del crimen hutt, y que por lo que pudo averiguar se dirigía a llevar suministros y mano de obra esclava a la prisión de Kessel primero, y a un lugar sin determinar después, al parecer en ese mismo sistema. Psico esperaba que ese lugar no fuera otro que la base secreta que buscaban.

Mientras tanto, sus compañeros regresaron al *Independencia* a tiempo de presenciar un feroz ataque imperial contra el crucero mon calamari y el *Alegre Jack*. Resultó que uno de los transportes de asalto que formaban parte de la escolta del convoy localizado por el escuadrón Azul se había separado del grupo, y su tripulación había rastreado pacientemente y con gran maestría al *Alegre Jack* hasta el punto de reunión con el *Independencia*. Nada más entrar en espacio normal retransmitieron sus coordenadas a la guarnición imperial más cercana justo antes de que los cazas de perímetro rebeldes se les

echaran encima. Apenas tuvieron tiempo de lanzar sus torpedos de protones contra el blanco más próximo antes de caer víctimas de los ala-X enemigos, un dramático final para una tripulación tan valiente como entregada y capaz. El objetivo de esos torpedos lanzados a la desesperada resultó ser la recién evacuada *Mantiss*, que explotó en mil fragmentos en cuanto la primera de las cabezas de guerra penetró en su torturado casco, que aún contenía los cadáveres congelados de la mayor parte de su tripulación. Minutos más tarde varias naves imperiales salieron del hiperespacio. Los atacantes, que sólo habían esperado enfrentarse al *Alegre Jack*, se encontraron además con el *Independiente*, del cual desconocían tanto su presencia en la zona como su propia existencia. Gracias a este hecho los rebeldes consiguieron rechazarles, y en el transcurso de la corta pero violenta escaramuza consiguieron incluso desactivar y capturar a una de las fragatas Nebulon-B que formaban parte de las fuerzas imperiales, de nombre *Vigilante*.

Los indicios que el equipo de Lllamarada había descubierto en Nar Shadaa fueron lo suficientemente reveladores como para convencer al almirante Darfen para poner en movimiento su improvisada flotilla, compuesta por el *Independencia* y el *Alegre Jack*, y llevarla a los límites del sistema Kessel, en la esperanza de que Psico tuviera éxito en su intento y consiguiera transmitir las coordenadas de la base imperial oculta. Atrás quedó la *Vigilante*, con una tripulación mínima compuesta por técnicos trabajando contra reloj para reparar sus sistemas electrónicos y ponerla de nuevo en funcionamiento antes de que los imperiales pudieran volver con refuerzos. Cuando se recibió por fin la señal de Psico —el habilidoso agente había conectado el micro-repetidor que formaba parte de su equipamiento al sistema de comunicaciones del transporte que le había llevado hasta allí, programándolo de forma que transmitiera sus coordenadas de origen en el momento mismo en que la nave efectuara su salto de salida—, la fuerza rebelde se encontraba a pocos parsecs de su objetivo, apenas treinta segundos de viaje por el hiperespacio. El *Independencia*, el *Alegre Jack*, el escuadrón Azul y lo que quedaba del *Mantiss* lanzaron un mortífero asalto contra las instalaciones imperiales, que resultaron estar localizadas en un planetoide olvidado llamado KS-31 que ni siquiera parecía en muchas cartas de navegación.

El ataque fue un completo éxito y la práctica totalidad de los edificios que formaban parte de la base imperial y de la factoría adjunta fueron arrasados. Con la información que Psico proporcionaría más tarde, el servicio de Inteligencia de la Alianza pudo saber que lo que allí se construía era la primera serie de *Lanzamisiles*, un proyecto impulsado por el gran almirante Thrawn, y que hubiera proporcionado a la flota imperial el cazabombardero más poderoso de todos los tiempos. Los escasos prototipos que llegaron a ponerse brevemente en servicio se cobraron no pocas víctimas entre las naves rebeldes diseminadas por la galaxia, pero tras la destrucción de la cadena de montaje en KS-31 el proyecto fue suspendido de forma indefinida.

[De los registros del oficial de Inteligencia]

Todavía hoy, la razón por la que el Imperio no continuó con la construcción de los Lanzamisiles sigue siendo un misterio. Yo tengo mi propia teoría al respecto, compartida por algunos de los analistas con los que he discutido el tema, aunque he de reconocer que no dispongo de pruebas ni de testimonios que la avalen.

No es ningún secreto que el Emperador nunca confió plenamente en su Armada, y de que el sentimiento sin duda era recíproco. Palpatine era consciente de que muchos de los elitistas militares no lo verían jamás como a uno de ellos, sino como a un político, alguien a quien en el fondo despreciaban a pesar de su indiscutible inteligencia y de sus terribles poderes. Fue tan sólo el miedo a esos poderes, mas la presencia constante entre ellos del más mortífero servidor del Imperio, Darth Vader, lo que mantuvo a las fuerzas armadas unidas y leales a Palpatine. Él quería que se sintieran vulnerables, que la posibilidad del motín o la rebelión fuera sencillamente impensable para sus oficiales, y para ello no dudó en dar plena libertad a su implacable esbirro para que castigara por igual a aquellos que no mostraran los niveles de eficiencia y obediencia adecuados, permitiendo que fuera el propio Vader quien decidiera a su antojo cuáles debían ser esos niveles. Cuando Palpatine autorizó el programa para el desarrollo del TIE Defensor, descubrió que sus precauciones no eran en absoluto excesivas.

El creador del TIE Defensor, el almirante Zaarin, se dedicó a ocultar sistemáticamente los avances en el proyecto y se proveyó en secreto de varios escuadrones del evolucionadísimo aparato —nada que ver con los TIE estándar, ni siquiera con el TIE Avanzado— que puso en manos de pilotos que le eran leales a él y no a Palpatine. En cuanto se sintió preparado, utilizó la ventaja tecnológica que le proporcionó esta nueva arma para levantarse contra el Emperador con toda la flota bajo su mando, con el objetivo de derrocarlo y obtener el poder para sí. Por primera —y última— vez en su mandato, Palpatine nombró gran almirante a un alienígena, Thrawn, y le encomendó personalmente la misión de aplastar a Zaarin —humillando con ello a Vader, al que culpaba por no haber sido capaz de anticiparse a la traición que se bullía ante sus mismos filtros respiratorios—. Thrawn aprovechó la ocasión para obtener la aprobación para iniciar su propio —y carísimo— proyecto, el revolucionario cazabombardero Lanzamisiles, cuyos primeros prototipos demostraron su impresionante capacidad tanto contra los TIE Defensor como contra las naves capitales que componían la flota de Zaarin. Éste fue finalmente derrotado, aunque su insurrección le costó al Imperio una ingente cantidad recursos y sobre todo le concedió un importante respiro a la Alianza justo cuando más lo necesitaba. La suerte —o quizá la Fuerza— quiso que la factoría de KS-31 fuera destruida cuando las cenizas del último destructor de Zaarin aún estaban calientes. Desaparecida la amenaza que le había inducido a aceptar la propuesta de Thrawn, el Emperador decidió escuchar el consejo de Vader y

clausuró para siempre el proyecto. Los prototipos del Lanzamisiles que no habían sucumbido durante la lucha fueron retirados y puestos a buen recaudo, y hay quien dice que fueron desmantelados.

¿Por qué?

El TIE Defensor y el Lanzamisiles representaban para el Imperio un concepto totalmente diferente no sólo como cazas estelares, sino también en lo referente al papel de sus pilotos. Un grupo de pilotos competentes a los mandos de semejantes maravillas tecnológicas podían llegar a representar un peligro tremendo, como bien habían probado Zaarin y sus escuadrones de TIE Defensor, uno demasiado serio como para que el Emperador deseara volver a correr dos veces el mismo riesgo. El gran almirante Thrawn no había mostrado síntoma alguno de que pudiera llegar a ser el siguiente en sublevarse, pero en cualquier caso Palpatine estaba decidido a no concederle la oportunidad. En lugar de premiarle por sus servicios como hubiera sido de esperar, le ordenó tomar su flota —que por supuesto no incluía ninguno de los cuatro superdestructores fabricados hasta la fecha— e iniciar con ella una campaña más allá de los límites cartografiados de la galaxia, en el espacio conocido tan sólo como Territorios Desconocidos, con la misión de descubrir y conquistar nuevos planetas habitables para el Imperio. Aún sabiendo que se les estaba apartando, Thrawn demostró una vez más su lealtad al cumplir esa orden, a pesar de que cuando llegó el momento de ejecutarla el Emperador ya había muerto.

Y ése es otro misterio.

Mi sospecha es que tras el exilio del gran almirante se escondía la mano de Darth Vader, que vería en Thrawn a un posible adversario —tal y como había sucedido meses antes con el Príncipe Xizor, el líder de la organización criminal Sol Negro, y a quien el Emperador permitió flirtear con el poder en pago a sus constantes favores, aunque quizá lo hiciera tan sólo por provocar a su oscuro siervo y mantenerlo sumido en la ira—. Muertos Xizor y Zaarin, es muy probable que Vader no quisiera encontrarse con un nuevo rival en su pretensión de suceder a Palpatine. En todo caso, y por mucho que me queme la curiosidad por saber si mis hipótesis son correctas, no albergo deseo alguno de que Vader vuelva de la muerte para confirmarlas (y lo siento por Skywalker, si lo que dicen de que era hijo suyo es cierto).

Fuera como fuera, la única verdad que cuenta es que la Alianza se vio libre de la amenaza que para su causa hubiera supuesto que el mortífero Lanzamisiles hubiera llegado a producirse en serie, como estuvo a punto de suceder en KS-31. Eso es lo único que importa.

Escuadrón Blanco

Esa victoria supuso el comienzo de una nueva historia. La investigación en curso contra Avalancha y su gente, se cerró sin que se hubiera encontrado prueba alguna que avalara las sospechas, y al mismo tiempo se aprobó la creación de una nueva unidad: había nacido el escuadrón Blanco, compuesto por las supervivientes del Preying Mantis y los pilotos en espera de destino que se habían alineado junto a ellas para el ataque a las instalaciones imperiales de KS-31, quienes solicitaron unánimemente su pase definitivo al nuevo escuadrón. La fragata imperial recién capturada, la *Vigilante*, sería su nave nodriza. Se decidió que la tripulación de técnicos que aún trabajaba en ella permaneciera a bordo para conducirla a espacio controlado por la Alianza. El *Alegre Jack* y el *Independencia* se pusieron en camino, y el almirante Darfen le ordenó a Avalancha que les siguieran con la *Vigilante* antes de que la llegada de refuerzos imperiales hiciera imposible salir del sistema Kessel por las buenas.

Pero Avalancha no obedeció esa orden.

Cuando el Imperio seleccionó el planetoide KS-31 para instalar su nueva factoría, lo hizo por varias razones: la primera era que el sistema Kessel se encontraba protegido de forma natural por las Fauces, un cúmulo de agujeros negros que hacía la navegación imposible salvo a través de unas pocas y bien conocidas rutas, las cuales podían ser vigiladas con relativa facilidad —aunque no perfectamente, como la penetración rebelde se encargó de demostrar—. La segunda razón era que el tráfico de naves hacia y desde las instalaciones secretas podía ser camuflado entre el constante flujo de transportes con destino a las minas de especia y a la prisión de máxima seguridad de Kessel, que proporcionaba también una fuente cercana de suministros. La tercera y no menos importante, era la existencia de una colonia agrícola en KS-31, no más de trescientas personas, a quienes se podía emplear como mano de obra esclava. Tras la destrucción de las instalaciones, el último informe enviado por el agente Psico, antes de que escapara de KS-31 a bordo de un transporte de tropas de asalto robado, dejó helados los corazones de los guerreros rebeldes: Lord Vader había ordenado a la flota imperial que hiciera saltar por los aires todo el planetoide para eliminar todo resto de las cadenas de montaje y de las tecnologías que se habían estado desarrollando allí, junto con todos los *testigos*. Se había condenado a los colonos a morir junto con la roca verde y gris a la que habían insistido en llamar hogar. Siguiendo la iniciativa de Avalancha, todos los pilotos del escuadrón Blanco y los miembros de la reducida tripulación de la *Vigilante* se unieron en el empeño de intentar rescatar a los colonos de KS-31, aunque todos sabían que la misión sería probablemente un suicidio...

Lo que sucedió entonces forma parte de la leyenda, una que empezó a narrarse ochocientos años antes, cuando una joven llamada Joan se enfrentaba a una amenaza comparable tan sólo a la de los antiguos Sith sin otras armas que su carisma, su determinación, la pureza de sus ideales y una extraordinaria sensibilidad hacia la Fuerza... Su historia se entrelazaba de forma tan íntima como inexplicable con la de

Avalancha y los suyos, hasta tal punto que el destino de la muchacha, sellado a sangre y fuego siglos antes de que ninguno de los miembros del escuadrón Blanco naciera, podía ser la clave para dilucidar el de ellos. El relato de aquellos increíbles sucesos se conserva en la sala de lecturas del *Guarida del Lobo* con el título [Joan d'Arc \(disponible en español\)](#)



[De los registros del oficial de Inteligencia]

Cuando se me encargó la tarea de escribir el informe sobre la operación de rescate de los colonos de KS-31, hablé con todos los pilotos y miembros de la tripulación de la Joan d'Arc que estuvieron presentes en aquella acción, revisé los registros de la batalla una y otra vez, contemplé los holovideos hacia adelante y hacia atrás, en vista rápida y lenta, hasta sabérmelos de memoria, y recopilé todos los datos históricos que pude encontrar sobre una dama Jedi de los tiempos de la vieja República llamada Joan d'Arc. Todo me pareció necesario para verificar lo que Avalancha me contó. Cuando finalmente cerré los archivos y firmé los resultados de mi informe, no me quedaba más remedio que admitirlo: creía.

Aquel intento de rescate se convirtió en un símbolo para la Alianza Rebelde, algo capaz de convencer a quienes pudieran dudar sobre las verdaderas intenciones de Mon Mothma y el resto de sus líderes que la Alianza lucharía por todos aquellos que sufrían bajo la opresión del Imperio, incluso si se trataba de simples colonos y el riesgo a correr fuera incommensurable —en realidad faltó muy poco para que la comandante del escuadrón Blanco fuera sometida a un consejo de guerra por su desobediencia, pero eso no se mencionaba, por supuesto—. La fragata capturada fue rebautizada con el nombre

de *Joan d'Arc*, y se le asignó una tripulación permanente. Uno de los más prometedores oficiales de la flota, el entonces capitán de fragata Rahne Orris, fue designado para capitanear la nave y al escuadrón. En la misma lanzadera que trajo a Orris a bordo viajaban también los pilotos de refresco que faltaban para completar el escuadrón: Reek (hasta entonces miembro del escuadrón Azul) y los hermanos Torpedo and Tzadkiel. Algunos relatos de aquellos primeros días son [A Toast* \(El brindis\)](#) y [Vyper's Sidetrip* \(El accidentado viaje de Víbora\)](#).

Para el escuadrón Blanco dio comienzo una edad dorada. Se les encargaban las misiones más difíciles y peligrosas, pero ellos siempre conseguían llevarlas a cabo de forma eficiente y certera, incluso cuando a veces interpretaran sus órdenes de forma más o menos *liberal*. El equilibrio entre el instinto de Avalancha, la pericia de sus pilotos, el talento de Orris y la profesionalidad de su tripulación fue la clave para su éxito.



Algunos miembros del escuadrón, como fue el caso de Sombra o de Lince, decidieron con el tiempo abandonar el servicio activo en la Alianza y retornar a la vida civil. Otros fueron cayendo por el camino. Los huecos fueron cubiertos por nuevos pilotos, reclutados allá donde se les encontrara y no siempre de la forma más ortodoxa. El Alto Mando solía respetar las decisiones que en este sentido tomaban Avalancha y su segunda en el mando, Lllamarada, que con frecuencia aceptaban entre sus filas a pilotos que no habían sido enviados por el Cuerpo de Cazas. Este fue el caso de Ibero ([Something is happening in Yavin IV \(Algo está pasando en Yavin IV\)](#)) o de Drake ([The Seizure* \(El ataque\)](#)), por mencionar sólo algunos de los reclutamientos "no estándar", pero desde luego no fueron los únicos.

Mención aparte merece la historia de uno de los miembros más emblemáticos de la unidad: Víbora. Como tantos otros pilotos rebeldes, había iniciado su carrera en la Academia de Vuelo de Carida, donde se formaban los pilotos de caza de la Armada Imperial, pero en lugar de desertar a la primera oportunidad como habían hecho otros, él comenzó siendo un soldado leal y entregado a los ideales del Imperio. Sus excepcionales cualidades como piloto le permitieron no sólo sobrevivir a un turno de servicio completo en un escuadrón de cazas TIE, que no era poco, sino que lo hizo de forma tan distinguida que se ganó el pase a una de las unidades de élite que volaban en el TIE Avanzado, los Caballeros Negros. ¿Qué le hizo cambiar tanto como para hacerle romper con todo lo que había sido su vida hasta entonces y volver sus miras hacia la Alianza Rebelde? Ésa era una pregunta que tanto sus superiores como sus compañeros se hacían a menudo, pero a la que él jamás respondía, o al menos nunca en detalle. Hasta el día en que el pasado alcanzó al presente y Víbora no pudo seguir huyendo del que había sido y de aquellos a los que una vez había amado. [Dreams and Memories*](#) ([Sueños y recuerdos](#)) es su relato. Otros pilotos que en un momento u otro tuvieron que hacer frente a la verdad sobre sí mismos fueron Iceberg ([Addiction*](#) ([Adicción](#))) y Reek ([Scanned*](#) ([Diseñado](#))). Afortunadamente para todos ellos, el escuadrón Blanco primero y el Cabeza de Lobo después no era sólo una unidad de combate, sino un grupo de amigos. Amigos de los de verdad, siempre dispuestos a escuchar tu historia... ¡o a salvarte el cuello cuando tienes un TIE a tus seis en punto!

La muerte del Emperador

La hora de la verdad había llegado, y la Alianza debía afrontar el más duro y crucial episodio de su existencia: la Batalla de Endor. Los espías bothan habían descubierto la localización de la Segunda Estrella de la Muerte del Emperador, todavía inacabada, y un dato más importante aún: el propio Palpatine se encontraba a bordo, supervisando las últimas fases de la construcción. Nadie podía sospechar que la obtención de esta información sólo había sido posible porque así lo había querido el Emperador, y que la flota rebelde se dirigía directamente hacia una trampa letal. Lo que sucedió entonces forma parte ya de la Historia de la galaxia. Pero además de la historia conocida hay otra, más humilde quizá, pero que también merece ser conocida. Es la de aquellos héroes anónimos que pelearon en esa batalla y que ayudaron, en muchos casos con sus vidas, a que aquel día se alcanzara la mayor de las victorias. Uno de los supervivientes fue un piloto llamado Rolan Kazanna, que visitó la *Joan d'Arc* poco después de que tuvieran lugar aquellos sucesos, y que animado por sus colegas del escuadrón Blanco se decidió a contar cómo había vivido él aquella epopeya. Su relato, la Batalla de Endor ([The battle of Endor](#)), quedó registrado para siempre en la sala de lecturas del escuadrón.



El escuadrón Blanco no estaba entre los que combatieron en Endor, pero la suya no fue una misión más fácil. Mientras que el grueso de la flota rebelde se enfrentaba a la Estrella de la Muerte y a la armada que la defendía, el resto de naves y escuadrones esperaba en el sistema Mon Calamari, presumiblemente el primer objetivo de la monstruosa estación de combate en el caso de que el ataque contra ella fracasara. Si el almirante Ackbar y su flota no conseguían destruir a la Estrella de la Muerte, los analistas calculaban que se dispondría de un mes, seis o siete semanas en el mejor de los casos, antes de que el mayor instrumento de terror creado por el cruel Palpatine se presentara en Mon Calamari. Como tantas otras especies no humanoides, los mon calamari y los quarren habían sido a menudo raptados y obligados a trabajar como esclavos para el Imperio. Los oficiales al mando de las incursiones imperiales en ese sistema siempre informaban a su vuelta que se habían encontrado con poca o con nula resistencia, sin saber que, en secreto, los mon calamari se preparaban para proporcionar a la Alianza Rebelde formidables cruceros de guerra y tripulaciones expertas. Una vez revelado este hecho, nadie dudaba de que el castigo del Imperio a Mon Calamari no sería menor que el infligido al mundo natal de la princesa Leia Organa, pero a diferencia de los pacíficos alderaanos los mon calamari y los quarren eran conscientes del peligro y se preparaban para defenderse con la ayuda de sus aliados...

La tensión se podía palpar en el silencio total de las comunicaciones, mientras todo el mundo esperaba con los nervios de punta a que llegaran noticias de lo que estaba sucediendo en Endor. Y entonces, sin previo aviso, sucedió lo inesperado...

Cuando la fuerza de combate del gran almirante Thrawn, enviada por el Emperador para acabar con el renegado Zaarin, regresó victoriosa, se les ordenó dividirse en dos grupos. El mayor de ellos, compuesto por una docena de destructores estelares clase

Imperial, fue puesto bajo el mando de Darth Vader y enviado a Endor, donde se reunirían con el súper destructor estelar Ejecutor y el resto de naves que se encontraban ya allí para terminar de cerrar la trampa cuidadosamente planeada por el Emperador. El segundo y menos numeroso grupo, sólo seis destructores, permaneció a las órdenes de Thrawn, quien recibió el encargo de dirigirse a un punto de reunión predeterminado a pocos parsecs de Mon Calamari y esperar allí la llegada de la Estrella de la Muerte y su escolta. Palpatine era plenamente consciente de que una parte de las fuerzas rebeldes se encontraba congregada allí, y había planeado acabar con ellos tan pronto como hiciera lo propio con su flota principal, sin esperar siquiera a que la estación espacial estuviera completamente terminada. Pero como es bien conocido, Palpatine encontró su fin a bordo de su pesadilla tecnológica —como había llegado a calificarla el propio Darth Vader—, y los restos de la flota con la que había esperado arrinconar a los rebeldes se dispersaron no sin haber sufrido gravísimas pérdidas. El almirante Thrawn se enteró de la destrucción de la Estrella de la Muerte, antes incluso de que concluyera la brutal batalla, gracias a una transmisión efectuada por su leal lugarteniente durante toda la campaña contra Zaarin, el capitán Paelleon, que se encontraba en Endor en el puente del destructor *Quimera*. Tras agradecerle a Paelleon su diligencia, Thrawn decidió seguir adelante con la misión que tenía encomendada con sus propios recursos, considerando que sus seis destructores deberían bastar para hacer pedazos las defensas de Mon Calamari. Por lo que su lugarteniente le había contado, la flota que había atacado la Estrella de la Muerte había sido diezmada por ésta, así que si era capaz de acabar con los rebeldes de Mon Calamari, los que sobrevivieran a Endor no representarían después un gran enemigo. Al final la Alianza Rebelde sería aplastada tal y como estaba previsto, pero no habría ningún Emperador ni ningún Señor de los Sith para reclamar la victoria. Ésta sería sólo suya, del *alienígena*.

Los destructores de Thrawn, utilizando sus potentes equipos de contramedidas electrónicas para interferir en los sistemas de comunicaciones rebeldes e impedir que pudieran ponerse en contacto con sus fuerzas en Endor, entraron en el sistema por cuatro puntos diferentes y se lanzaron contra los astilleros mon calamari y las defensas orbitales, mientras los escuadrones TIE se encargaban de mantener a raya a las naves de la Alianza. La batalla, corta pero muy violenta, llegó a su prematuro final cuando Thrawn potó por retirarse tras haber perdido a uno de sus destructores, y no sin haber causado a su vez pérdidas muy graves entre los defensores. El escuadrón Blanco estuvo allí, y el coraje demostrado por sus pilotos no fue una de las razones menores para que el gran almirante decidiera renunciar a sus planes más inmediatos.

[De los registros del oficial de Inteligencia]

No fue fácil. Llevábamos esperando allí dos días, durmiendo, si a eso se le puede llamar dormir, dentro de las cabinas de nuestros cazas, aguardando unas noticias

que no llegaban nunca y preguntándonos cuanto tardaría el Imperio en venir por nosotros si lo de Endor salía mal. Cuando sonaron las alarmas resultó casi un alivio. Se aproximaban dos destructores estelares. Ésa no era la fuerza que estábamos esperando, pero aún así la amenaza era considerable. El escuadrón Blanco, junto con otras unidades, recibió la orden de salir a interceptarlos. Si se permitía que esos dos destructores continuaran avanzando con ese rumbo, tendrían a tiro al principal entre todos los astilleros en cuestión de minutos. No nos dejábamos engañar. Aquello tenía que ser una trampa, una distracción, y las pocas naves capitales de las que disponíamos —un crucero mon calamari que aún no estaba terminado y varias fragatas— tomaron posiciones en torno al perímetro, justo detrás de las plataformas de defensa no tripuladas. Los sensores detectaron la salida del hiperespacio de otros dos destructores, justo en el lado opuesto al punto de entrada de los primeros. Se lanzaron más cazas por nuestra parte, pero lo extraño es que aún no había ni un solo TIE en el espacio, sólo los destructores. Atacamos los dos primeros siendo conscientes de que, sin el apoyo de naves capitales, la única táctica que funcionaría sería que pudiésemos destruir primero sus generadores de escudo, situados tentadoramente en lo alto de la superestructura que albergaba el puente, pero imposibles de alcanzar a no ser que se les disparase prácticamente a bocajarro. Los artilleros de cada una de aquellas naves se encargaban de cubrir los puntos ciegos de la otra, con una coordinación que sólo podrían haber alcanzado con un intenso y poco habitual entrenamiento. No cabía duda de que quienquiera que mandase aquellos destructores —hasta más tarde no supimos que se trataba del gran almirante Thrawn— había aprendido la lección de anteriores enfrentamientos contra escuadrones de caza rebeldes, y había hecho a su gente trabajar muy duro para contrarrestarlos de esa manera. Por más que lo intentamos, no tuvimos ni la menor oportunidad de acercarnos a los domos gemelos que contenían los generadores de escudo. Nuestros torpedos de protones estallaban a decenas de metros del casco de los destructores incapaces de penetrar sus escudos de partículas, debilitando la efectividad de éstos en cada acometida, por supuesto, pero no lo suficientemente rápido para nosotros. Aquellos artilleros eran condenadamente buenos. Después de la segunda pasada teníamos todos nuestros propios escudos en rojo, algunos ni eso, y enseguida empezamos a sufrir las primeras bajas. Sólo entonces lanzaron sus escuadrones TIE. Habíamos perdido la ventaja que nos daba el disponer de escudos y los pilotos imperiales lo sabían. Se echaron sobre nosotros disparando como posesos, dispuestos a saldar viejas deudas ahora que lo tenían todo de su parte, mientras que los destructores, libres ya de oposición, continuaron rumbo hacia los astilleros, desintegrando a su paso las defensas automáticas sin que éstas alcanzaran siquiera a obligarles a reducir la velocidad.

Por lo poco que podíamos escuchar a través de las comunicaciones —las interferencias generadas por los sistemas de contramedidas de los destructores

hacían casi imposible recibir ninguna transmisión clara desde más allá de unos cuantos kilómetros—, a nuestros compañeros al otro lado del sistema no les estaba yendo mejor. Fue entonces, cuando teníamos las manos llenas con más de lo que podíamos abarcar, cuando hicieron su aparición otros dos destructores más perpendicularmente a la eclíptica del sistema, uno desde cada polo, lanzando escuadrón tras escuadrón de bombarderos TIE sin nada entre ellos y la última línea de defensa que formaban nuestras escasas naves capitales. Con todas las tácticas que habíamos estudiado, las simulaciones, los juegos de guerra y todos los combates a los que habíamos sobrevivido, jamás habíamos visto nada tan preciso, cada movimiento tan perfectamente calculado y tan increíblemente exacto, los resultados tan certeros y mortales. El gran almirante Thrawn estaba a la altura de su reputación.

Pero al parecer, tanto los mon calamari como nosotros resultamos ser más duros de pelar de lo que el gran almirante había previsto, y resistimos. Perdimos una fragata, otra, luego alcanzaron mortalmente al crucero mon calamari en su inacabada sección central y se rompió en dos, explotando en un millón de fragmentos un segundo después. Los gritos de pilotos y tripulantes se oían por un instante antes de desaparecer entre la estática y las interferencias, los jefes de escuadrón y los controladores de vuelo informaban de nuevas pérdidas a cada momento que pasaba, pero seguíamos presentando batalla. Sabíamos que no podíamos salvar todos los astilleros ni todas las estaciones orbitales, pero estábamos seguros de poder hacerle daño al enemigo antes de caer bajo su empuje. Se nos ordenó retirarnos y concentrar nuestros esfuerzos sobre los dos últimos destructores en aparecer, los que más cerca se encontraban del planeta. El capitán Orris se aprovechó de la poca cobertura que podían ofrecerle las defensas de los astilleros, antes de que las hubieran destruido a todas, para colocar la Joan d'Arc en situación de amenazar la quilla de uno de los destructores, el Garra de Rancor. Su ejemplo fue seguido de inmediato por otra de las fragatas Nebulon-B supervivientes, y las dos se lanzaron contra la enorme presa como dos mynocks empeñados en morderle la panza a un bantha furioso. Orris pidió apoyo a los cazas cercanos y alguien exclamó "¿por qué no?" Pronto todos nosotros atacábamos a ese mismo destructor, perseguidos de cerca por los Interceptores TIE de Thrawn. Uno de ellos alcanzó de gravedad mi ala-X y tuve que saltar, pero no antes de ver arder el hangar principal del Garra de Rancor. Las luces del destructor se apagaron una tras otra y sus baterías dejaron de disparar. Al momento todos los lásers rebeldes, numerosos aún a pesar de los muchos que ya habían sido destruidos, se volvían hacia el otro destructor estelar...

Y entonces se fueron. Casi al unísono, todos los TIEs que pudieron hacerlo abandonaron la lucha y regresaron a sus naves nodriza. No nos quedaban naves con las que perseguirlos, habíamos perdido más de la mitad de nuestra flota sin contar con el navío mon calamari, muchos astilleros estaban ardiendo, sacudidos

las explosiones, al igual que varias estaciones orbitales, y aún así el enemigo se retiraba. De algún modo habíamos ganado...

Me enteré de lo de nuestra victoria en Endor dentro de un tanque bacta, curándome un par de serias quemaduras. Víbora tuvo que gritar junto al tanque para que le oyera. Recuerdo que se rió cuando al intentar responderle no produjo más que un chorro de burbujas que escaparon por los bordes de la máscara respiratoria. También me dijo que los de Inteligencia habían confirmado la identidad de nuestro atacante.

Casi tres días metido allí me dieron tiempo de sobra para pensar en lo que había sucedido. Ante todo me pregunté por qué habría ordenado Thrawn la retirada, cuando era obvio que la batalla iba a ser suya aunque fuera a costa de perder un segundo destructor... ¡Si el Imperio tenía miles! Pero entonces creí entenderlo al menos. El Emperador estaba muerto. Vader estaba muerto. Cinco destructores estelares no eran suficiente aval como para permitirle a Thrawn luchar por el poder, pero quizá pudieran serlo pasado un tiempo. Ahora el gran almirante se ha desvanecido por completo, al parecer rumbo a las Regiones Desconocidas — hay quien dice que siguiendo unas instrucciones que le dio Palpatine sin saber que a él y a Vader les quedaban semanas escasas de vida—, llevándose con él a su flotilla de destructores a la que se habrían sumado algunos de los supervivientes de Endor. Quizá, si su genialidad como estrategia militar se extiende a la política, fue capaz de prever lo que le iba a suceder al Imperio, las despiadadas luchas internas por el trono, las guerras civiles en un centenar de sistemas al venirse abajo el control que sobre ellos se ejercía desde Coruscant, las revueltas, y por supuesto la creación de la Nueva República que continuaría presionando al Imperio con más fuerza aún de lo que en su día lo hiciera la Alianza... Pero cuando las cosas se calmen, dentro de unos años quizá, es posible que veamos el retorno de Thrawn y de sus destructores estelares intactos. Sólo espero que la Nueva República se mantenga unida y que esté preparada para vérselas con el último gran almirante de Palpatine...

La Nueva República

Los que siguieron fueron días de gran confusión y acontecimientos precipitados. Mientras la Alianza Rebelde se disolvía a sí misma para dar nacimiento a la Nueva República, sus fuerzas armadas tenían más trabajo que nunca. Sólo entonces los rebeldes empezaron a comprender que hasta Endor se habían enfrentado tan sólo a una fracción de las fuerzas con las que realmente contaba el Imperio. La mayor parte de sus recursos militares debían emplearlos para mantener el orden en millares de sistemas, por lo que el Emperador jamás se había podido permitir el lujo de dedicar todo su poder a acabar con la Alianza Rebelde, a la que por otra parte siempre subestimó. Ahora Moff de sector,

generales, grandes almirantes y los consejeros más cercanos al difunto Palpatine luchaban entre sí de forma feroz defendiendo sus derechos a ocupar el trono vacante, mientras que otros se decidían a desertar del Imperio antes de que se desintegrara, convirtiéndose en señores de la guerra y haciéndose con el control de los sistemas locales anteriormente bajo su mando. El servicio de Inteligencia de la Nueva República necesitó meses para averiguar qué estaba sucediendo más allá de las difusas y siempre cambiantes fronteras, a partir de las informaciones incompletas y a menudo contradictorias recogidas por sus agentes, y aún les costó más descubrir los nombres de aquellos que, pasando prácticamente desapercibidos para las distintas facciones en lucha, estaban maniobrando para hacerse con el control efectivo del aún poderoso Imperio. Un gris funcionario llamado Sate Pestage sorprendió a todos los analistas al conseguir que le nombraran nuevo Emperador, pero la que habría de ser en realidad la auténtica némesis para la Nueva República se ocultaba discretamente entre las sombras, manipulando a Sate Pestage casi a su antojo y esperando su momento sin impacientarse: se trataba de Ysanne Isard, directora de Inteligencia Imperial, que no había dudado en traicionar a su propio padre y predecesor suyo en el cargo para obtener el favor de Palpatine en los últimos meses de su reinado. Aunque nadie se lo llamara en su presencia, todo el mundo en Coruscant conocía a Ysanne Isard como *Corazón de Hielo*.

En medio de este turbulento escenario, el escuadrón Blanco no encontró descanso tras la batalla librada en Mon Calamari. Habían perdido varios pilotos y aún más cazas, y la *Joan d'Arc* había sufrido tantos daños que a duras penas se la podía considerar operativa. Tras cubrir las bajas y reparar lo mejor posible la nave nodriza, la primera amenaza a la que hubieron de enfrentarse fue la de un siniestro proyecto conocido como *La Voz del Emperador*. Bajo la guía del recién desaparecido Palpatine, los científicos imperiales habían encontrado el modo de aumentar de forma artificial la sensibilidad al lado oscuro de la Fuerza en sujetos con cierta predisposición, lo que les hubiera permitido crear una generación de jedi oscuros que, con la Orden Jedi erradicada de la galaxia, no hubieran encontrado oposición. Sin saber lo que se iban a encontrar —pues nadie en la Nueva República lo sabía con certeza—, el escuadrón Blanco fue enviado a destruir lo que creían era una base imperial, cayendo así en una trampa especialmente diseñada por el gran almirante Thrawn antes de marcharse a su exilio, a modo de venganza personal por el importante papel que la *Joan d'Arc* y el escuadrón Blanco habían jugado contra él en Mon Calamari. Los detalles sobre esta peligrosa aventura quedaron recogidos en el relato [Call to Silence* \(Toque de Silencio\)](#).

Aquella fue la última misión que emprendió el escuadrón Blanco con Avalancha al mando. Cuando los pilotos estaban celebrando su regreso del frente, dos oficiales del Mando de Cazas de la Nueva República se presentaron a bordo de la *Joan d'Arc* en busca de la comandante del escuadrón Blanco. Algunos de los veteranos recordaron que tiempo atrás Avalancha había sido investigada bajo sospecha de traición, y se preguntaron si a alguien le habría dado por reabrir aquel expediente al que todos daban por cerrado, pero lo que sucedía no tenía nada que ver con aquello. El mando de cazas le ofrecía a

Avalancha un cargo en su estructura de mando, y para sorpresa de todos ella aceptó. El escuadrón Blanco afrontó sus siguientes acciones con Lllamarada como comandante en funciones y Víbora como oficial ejecutivo, al tiempo que nuevos pilotos seguían incorporándose al grupo. Sparks y Solo llegaron justo a tiempo para participar en la última y más dramática de estas misiones: la caza del almirante Garil.

Uno de los más respetados oficiales de la Armada de la Nueva República, el almirante Garil, parecía haber perdido el juicio durante una misión de alto riesgo tras las líneas imperiales, y con las naves a su mando se lanzó a una campaña de terror atacándolo todo entre las fronteras exteriores del Imperio y Coruscant. Que el objetivo fuera civil o militar parecía no suponer diferencia alguna a la hora de ejecutar sus aparentemente indiscriminadas acciones. El escuadrón Blanco fue enviado en su busca para intentar convencerle de que depusiera su actitud y regresara de forma pacífica, o destruir lo que quedase de su flota de combate si el almirante se negaba a cooperar. El relato de lo que sucedió entonces, en mitad del espacio controlado por el enemigo, quedó registrado en la sala de lecturas del escuadrón con el título [The Price \(El Precio\)](#).

El final... y un nuevo comienzo.

A la vuelta de esa misión las cosas cambiaron de forma inesperada. El Mando de Cazas se proponía ascender a Lllamarada y asignarle definitivamente la comandancia del escuadrón Blanco, pero había alguien dentro de la institución que no estaba de acuerdo: la propia Avalancha. Desde su nuevo puesto se negó a ceder el mando del escuadrón, que aún retenía de forma nominal, agarrándose a una vieja cláusula del reglamento que otorgaba a los comandantes el privilegio de conservar el mando de sus unidades de forma indefinida, siempre que no fueran oficialmente relevados de ellas. Lllamarada supuso entonces que la intención de Avalancha era agarrarse a esa cláusula para volver al servicio de vuelo cuando considerara que su labor en el Mando de Cazas estaba completa, o bien cuando simplemente se hartara de estar sentada en un despacho y empezara a añorar la cabina de su ala-B. Pero lo que sucedió fue que, para evitarse el tener que discutir con ella, relevarla a la fuerza —para lo cual hubieran tenido que inventar una razón—, o modificar el reglamento, sus superiores decidieron pasar a la reserva al escuadrón Blanco, constituir uno nuevo bajo el mando de Lllamarada, y permitir a todos los pilotos que desearan seguir en activo solicitar su transferencia a la recién creada unidad, cosa que como era de esperar prácticamente todos hicieron. Se rumorea que Avalancha no le perdonó la triquiñuela al Mando de Cazas y que terminó marchándose dando un portazo, algo muy propio de ella y de su explosivo temperamento... (Más información sobre la creación del escuadrón Cabeza de Lobo en la sección dedicada al [Guarida del Lobo y su tripulación](#))

[De los registros del oficial de Inteligencia]



Ah, Avalancha. Desde luego era toda una dama. Simpática y cariñosa algunas veces, seria y reflexiva en otras, amistosa y colaborativa con los aliados, implacable con el enemigo. Tenaz y obstinada como sólo pueden serlo los líderes, sólo había una forma de hacer las cosas: la suya. Algunas de sus discusiones con el capitán Orris fueron memorables, por no mencionar las espectaculares broncas que dispensaba a aquellos miembros del escuadrón que por alguna razón decidían hacer caso omiso de una orden suya. ¿Qué se puede decir sobre ella? Adorable o insoportable, con Avalancha no había término medio. Sin ella el escuadrón Blanco no hubiera sido lo que

llegó a ser, pero el escuadrón Cabeza de Lobo tampoco sería lo que es si aún estuviera Avalancha al mando. Muchos de nosotros aún la echamos de menos, quizá no como comandante, pero sí sin duda como la amiga que era en sus mejores momentos. Donde quiera que esté, y sea lo que sea que esté haciendo, le deseo la mayor de las suertes. Nuestra historia debe continuar sin ella.

Escuadrón Cabeza de Lobo

La nueva unidad debía servir como fuerza de intervención rápida, preparada para acudir a cualquier punto dentro de las fronteras de la Nueva República y ocasionalmente más allá. Como nave nodriza se les asignó una fragata Nebulon-B de nueva fabricación, que fue bautizada como *Cueva del Lobo*. Atrás quedaría la vieja, maltrecha e inolvidable *Joan d'Arc*, que al fin recibiría el descanso que se había ganado. El capitán Orris y su tripulación la acompañaron el que sería su último viaje por el momento (los detalles de lo que sucedió en esa travesía pueden encontrarse en el relato [Bye, bye, Joan d'Arc \(Hasta la vista, Joan d'Arc\)](#)), antes de incorporarse a sus nuevos navíos. Lo último que se ha sabido de la *Joan d'Arc* hasta la fecha es que dejó el dique seco para ser asignada como nave escuela a la Academia Espacial de la Nueva República. No es mal destino para una nave con semejante historia a cuestas.

El escuadrón Cabeza de Lobo comenzó a recibir nuevas misiones tan pronto como todos los cazas estuvieron instalados a bordo. Había que patrullar las fronteras con el

Imperio o con el espacio controlado por los numerosos señores de la guerra, defender la Nueva República contra las constantes incursiones del enemigo, acudir a aquellos lugares donde las disputas locales amenazaban con romper la paz tan duramente conseguida, escoltar delegaciones diplomáticas hacia o desde nuevos sistemas candidatos a unirse a la Nueva República... o simplemente luchar para salir de los líos en los que ellos mismos se metían a veces (si alguien duda de que esto último sea cierto, puede echar un vistazo al relato [Sympathy for the Darth \(Simpatía por el Lado Oscuro\)](#)).

Entre los nuevos pilotos que se incorporaron en aquella época, destaca la lumi Rúster, que vino a encargarse de las operaciones de búsqueda y rescate, y pronto se convirtió en un miembro imprescindible del escuadrón. La curiosidad que causó su llegada (muy poca gente en la galaxia puede presumir de haber visto jamás a un lumi) fue causa de algún que otro incidente cuando menos curioso (leed por ejemplo [Rooster's Tale*\(El relato de Rúster\)](#)). Todo el personal enviado por el Mando de Cazas era más que bienvenido, pues la realidad era que las nuevas funciones del escuadrón a menudo demandaban más de lo que una sola unidad de caza podía dar de sí. Una de las campañas mejor recordadas finalizó con la destrucción de una factoría de Sistemas, Sienar fuertemente protegida por fuerzas imperiales, que a pocos parsecs del espacio de la Nueva República se preparaba para producir TIE Avanzados en importantes cantidades (las misiones para el simulador X-Wing están disponibles en el [banco de datos*](#) del *Guarida del Lobo*).

Poco conocida por el público, pero probablemente una de las acciones de más aciago recuerdo a las que jamás haya tenido que enfrentarse el mando de Cazas de la Nueva República, la siguiente misión de la unidad comenzó cuando varios pilotos del escuadrón Azul desaparecieron misteriosamente sin dejar rastro. Todo hacía pensar que habían sido capturados, pero no obstante se decidió enviar al escuadrón Cabeza de Lobo en apoyo del Azul con el objetivo de ampliar la búsqueda, investigar las circunstancias de la presumible captura y, si fuera posible, liberar a los pilotos prisioneros. Esto condujo al descubrimiento de un complot imperial para capturar un crucero mon calamari intacto, el *Stjimsenka'at*, con la aún inexplicable colaboración de su capitán. En última instancia, los miembros de los escuadrones Cabeza de Lobo y Azul tuvieron que hacer frente a una de las órdenes más terribles que un piloto puede recibir: la de abrir fuego contra una nave amiga para impedir que caiga en manos del enemigo (los detalles sobre aquellos sucesos y las misiones para el simulador X-Wing están también disponibles en el [banco de datos*](#) del *Guarida del Lobo*).

En esos días era frecuente que parte del escuadrón fuera despachada en misiones especiales mientras el resto viajaba a un lugar diferente. Aquello suponía casi un alivio: una sola fragata Nebulon-B era insuficiente para albergar más allá de una docena cazas, y el escuadrón Cabeza de Lobo contaba con no menos de dieciocho, sin mencionar la lanzadera de búsqueda y rescate. Cuando la *Cueva del Lobo* iba cargada con todos los aparatos de la unidad, un mínimo de seis tenían que mantenerse permanentemente en vuelo o acoplados externamente al casco, a lo largo de la sección central de la nave. Sin que nadie lo supiera, con la excepción de la capitán Gen'yaa y de la teniente ingeniero

Boradelis (que estaba enterada por sus propias fuentes), una nueva nave se preparaba para ser designada como el nuevo hogar móvil del escuadrón Cabeza de Lobo: el primer prototipo de portanaves de combate medio fabricado en Mon Calamari. Diseñado para contener dos escuadrones regulares (doce cazas), varias naves de apoyo como lanzaderas y transportes ligeros, dotada para su defensa de un armamento equiparable al de una fragata de las clases Lancer o Nebulon-B, aunque ligeramente más rápido y casi tan maniobrable, el nuevo portanaves habría de ser la nave nodriza perfecta para una unidad con las particulares características del escuadrón Cabeza de Lobo.



El proyecto había dado comienzo meses antes de las batallas de Endor y Mon Calamari, y sólo la suerte hizo que los astilleros en los que se estaba construyendo el prototipo estuvieran entre los que se salvaron de ser alcanzados por los destructores del gran almirante Thrawn. En esos mismos astilleros, aunque en un muelle diferente, se alojaron la *Joan d'Arc* y los cazas supervivientes del escuadrón Blanco para ser reparados tras el sangriento combate, dando tiempo también a que se restablecieran los heridos. Durante ese tiempo, algunos de los diseñadores e ingenieros que participaban en el proyecto del portanaves de combate llegaron a entablar amistad con los pilotos y tripulantes que se habían jugado la vida por ellos. Cuando se enteraron de cuál iba a ser la primera unidad de caza en ser transferida a una de sus nuevas naves (el hecho de que la gran mayoría de los pilotos del antiguo escuadrón Blanco habían pasado a formar parte del Cabeza de Lobo no era ningún secreto) se alegraron mucho, e incluso introdujeron alguna modificación de última hora en el prototipo. La principal fue el añadido de un nuevo compartimento que no aparecía ni en los esquemas ni en los mapas de a bordo, cuya ubicación permanecía disimulada falseando ligeramente las medidas de los

compartimentos adyacentes, y que habría de servir como bar privado y secreto de los pilotos, un nuevo *Refugio Antibombas* que reemplazara al que ellos mismos habían visitado (sin el conocimiento de sus jefes, por supuesto) a bordo de la *Joan d'Arc*. Lo único que no les gustó tanto fue descubrir que iba ser que la capitana iba a ser una bothan, y no un mon calamari...

Lo que obligó a adelantar los planes y poner al *Guarida del Lobo* en servicio dos meses antes de lo planeado, fue la destrucción del Cueva del Lobo durante la batalla de Ibery, el mundo natal de Ibero, poco después de la incorporación de Parody y del wookie Groznik al escuadrón.

Desde que fuera promocionado a la posición de oficial de Inteligencia, Ibero había dedicado la mayor parte de su tiempo libre a analizar minuciosamente cada fragmento de información disponible en relación con la situación de su planeta, con la esperanza de encontrar un modo en el que la Nueva República pudiera liberarlo de la forma menos cruenta posible. Parte de aquellos datos procedían de la fuente conocida como agente Luna, que no era otra que la mujer de Ibero, Fe. Lideraba una de las células de la resistencia iberiana, dedicada al sabotaje contra objetivos imperiales y a recabar información para la Inteligencia de la Nueva República. Cada vez que acababa su turno de servicio, Ibero le robaba horas al sueño y revisaba cada informe, cada lista de personal o de material, cada plano, cada holoimagen, intentando siempre no pensar en el peligro que habría afrontado ella para obtenerlos y consiguiéndolo a duras penas. Este trabajo extra se convirtió en una obsesión para él cuando se enteró de que Fe estaba embarazada. Siete meses antes, muy poco después de Endor y Mn Calamari, se las había apañado para distraer una lanzadera durante el traslado desde la *Joan d'Arc* a la *Cueva del Lobo*, y con la ayuda de varios contactos en la Inteligencia Rebelde consiguió burlar la vigilancia imperial en el sistema y aterrizar en Ibery. Dos días y medio pudo pasar con su mujer, sólo eso, pero sin duda hicieron que mereciera la pena los riesgos que había corrido para llegar hasta allí. Sólo la ayuda de Víbora y de Araña, cubriendo su ausencia, y la comprensión de Lllamarada, que prefirió mirar hacia otra parte y hacer como que no se enteraba de nada, le salvaron de las posibles consecuencias a su regreso. Estas consecuencias, no obstante, no hubieran llegado tan lejos como para suponerle un consejo de guerra, ya que si había podido hacer uso de los contactos de Inteligencia era porque el general Madine - Operaciones Especiales de la Nueva República —se lo había permitido... a cambio de actuar como correo privado para él, pero eso ya es otra historia.

Resultó que algunos de los últimos elementos de información recopilados por la agente Luna sugerían que varios oficiales iberianos que servían en la Armada Imperial, y que habían sido leales hasta entonces —plenamente conscientes de que sus familias eran rehenes allá en Ibery—, estaban planeando amotinarse y desertar. Aquel intento, de producirse, tenía que ser fruto de la desesperación, pues su esperanza de éxito era prácticamente nula. Repartidos como estaban en naves y unidades diferentes, jamás serían capaces de tomar el control de un sólo navío... A no ser que recibieran ayuda desde el exterior. Con la inspiración que proviene de la necesidad, a Ibero se le ocurrió

una forma de prestarles esa ayuda, y de paso arrancar a Iberyia de las garras del Imperio. Tuvo que hacer uso de todo su poder de persuasión para convencer a los generales Madine y Cracken - Inteligencia —para que estudiaran su plan, pero cuando ambos terminaron reconociéndolo como viable, la estratégica posición de Iberyia— auténtica puerta de la mejor ruta hacia el sector Sesswena —bastó para que el Consejo Provisional decidiera darle el visto bueno a la operación y dedicarle los recursos que iban a ser necesarios para llevarla a cabo.

Se hizo correr el rumor de que la Nueva República iba a intentar liberar Iberyia (uno de los medios para crear y propagar ese rumor fue precisamente la [Entrevista con el teniente Ibero](#), publicada en la revista Palanca y Timón, publicada por la flota, que por supuesto era recibida puntualmente por la Inteligencia Imperial), y fue orquestada justo cuando la información disponible acerca de la posición de varios grupos de combate enemigos sugería que aquellas naves que llevaban a bordo mayor número de iberianos estarían entre las enviadas a defender el planeta. La idea era establecer las condiciones para que el motín de los oficiales iberianos pudiera alcanzar su objetivo, y aprovechar el momento para atacar a las fuerzas de ocupación imperial. Semanas antes del planeado asalto, se envió a Iberyia un equipo especial de la Nueva República para preparar sobre el terreno las últimas fases de la operación, en colaboración con la resistencia iberiana. Sus componentes fueron escogidos entre los comandos Lince, a los que acompañaron tres pilotos del escuadrón Cabeza de Lobo: el propio Ibero, Araña —que hablaba perfectamente y sin acento el iberiano— y Lllamarada —que también se defendía con el idioma, aunque no lo suficientemente bien como para engañar a un nativo—.

[De los registros del oficial de Inteligencia]

Nos infiltramos por separado, contando para ello con la ayuda de la resistencia. Sus "hackers" habían logrado introducirse en la red planetaria utilizada por los imperiales largo tiempo atrás —después de todo muchos de ellos habían trabajado para levantar y mantener esa misma red—, pero hasta entonces prácticamente no habían hecho uso de esa ventaja para evitar ser detectados, esperando a que se presentara una buena ocasión. Una como ésta. Se enviaron instrucciones falsas ordenando la transferencia de personal de ciertas naves a otras, camuflándolas entre órdenes perfectamente legítimas. Así se consiguió concentrar un número significativo de iberianos a bordo de sólo dos navíos, los destructores estelares de clase Imperial Tormenta Negra y Formidable. Entonces se envió la señal. Cuando la flota de la Nueva República salió del hiperespacio y en todas las naves imperiales sonaban las alarmas, los iberianos encontraron la oportunidad que tanto habían estado esperando. Los que estaban a bordo del Tormenta Negra consiguieron tomar el puente rápidamente y hacerse con el control efectivo de la nave. Los del Formidable en cambio fracasaron y su motín fue aplastado, pero no

antes de que lograran sabotear el destructor y dejarlo incapacitado para la batalla. Mientras la flota imperial maniobraba para interceptar las naves de la Nueva República, el Tormenta Negra abrió fuego contra los destructores más próximos — en total eran cinco los que protegían el planeta en esos momentos—, lo que provocó el caos en las líneas defensivas. Los pocos pilotos de TIE iberianos abandonaron sus formaciones, anunciando su intención en una frecuencia de la Nueva República. A bordo del Hogar Uno, nave insignia de los atacantes, los controladores de vuelo marcaban cada nuevo caza que desertaba asignándole un código aliado, retransmitiendo esta información a todas las naves de la flota para que sus sensores identificaran como amigos a aquellos cazas en particular durante la fiera batalla que se desataba. Fue la mayor desde Endor, pero nuestras fuerzas supieron aprovechar muy bien la ventaja inicial. Al mismo tiempo, en la superficie del planeta, los comandos Lince y la resistencia iberiana capturaron varias instalaciones imperiales vitales para la coordinación de sus fuerzas desde tierra, sus guarniciones cogidas por sorpresa en los primeros instantes de la lucha. Araña y Lllamarada se las apañaron incluso para unirse al combate que tenía lugar por encima de nuestras cabezas robando sendos cazas TIE, mientras que yo colaboraba con el grupo de mi mujer para desactivar los escudos y defensas planetarios, permitiendo que nuestras tropas pudieran descender sin demasiado peligro. Mientras estábamos en ello tuvimos que enfrentarnos a un pelotón de soldados de asalto. Como en los mejores holodramas, ése fue el instante "elegido" por Fe para empezar con las contracciones previas al parto.

Al final, entre todos obligamos a los imperiales a salir del sistema, aunque atrás quedaron muchos prisioneros. Ibery era libre. El precio que pagamos por ello, además de los caídos en combate, fue la muerte o cuando menos la captura de varios miles de militares iberianos, oficiales navales, pilotos, tripulantes y soldados de a pie. No sólo los que se rebelaron allí, sino la inmensa mayoría de los que se encontraban en cada nave o cuartel imperial por media galaxia, pues desde Coruscant se decidió —no sin razón— que ningún iberiano podía ser ya digno de confianza. Algunos sobrevivieron, no obstante, como fue el caso de los amotinados del Tormenta Negra, que no fue destruido durante la batalla —cosa que sí sucedió con el Formidable—, aunque recibió daños tan graves que se pensó que jamás podría ser reparado. También se perdieron varias naves de la Nueva República, y entre ellas cayó la Cueva del Lobo, fatalmente alcanzada durante la lucha y finalmente evacuada. Los últimos en abandonar la fragata moribunda fueron la capitán Gen'yaa, el capitán Wumb, y sus oficiales de puente, a los que Rúster consiguió sacar en el último momento posible. Antes de sucumbir la Cueva del Lobo se había llevado por delante dos naves capitales enemigas, con lo que Gen'yaa conseguiría otra medalla para su colección. El escuadrón Cabeza de Lobo tuvo un importante papel en la consecución de la victoria, y varios de sus pilotos recibieron

mentiones oficiales y recomendaciones de ascenso. Todos ellos disfrutaron de un forzado pero muy bien merecido descanso en mi mundo natal.

Media hora después de que la última nave imperial hubiera salido del sistema Iberya, y aproximadamente al mismo tiempo que se instituía un gobierno provisional y éste tomaba como primera decisión solicitar el ingreso en la Nueva República, mi mujer dio a luz a nuestra preciosa hija, Lucía. El médico jefe de la Cueva del Lobo, el doctor Ben Al Saruff, llegó justo a tiempo de asistir al parto después de que la cápsula de escape en la que había abandonado la fragata fuera rescatada. En un sólo día había recuperado a mi planeta, a mi mujer, y había visto nacer a mi hija. Teniendo en cuenta todo eso, no creo que a nadie pueda sorprenderle que recuerde aquel día como el más feliz de toda mi vida.



A bordo del *Guarida del Lobo*

El escuadrón Cabeza de Lobo y los miembros de la tripulación de la *Cueva del Lobo* fueron recogidos en Iberya dos semanas después por el primer portanaves de combate mon calamari, el *Guarida del Lobo*, con el casco recién pintado y los ingenieros y mecánicos apresurándose a poner cada sistema en óptimas condiciones de operación

antes de que la capitana subiera a bordo. De inmediato se aprobó la transferencia de nuevos pilotos (Halcón, Ermitaño y Raiven) para completar las filas del escuadrón, proporcionando una excusa perfecta para la inauguración de un nuevo *Refugio Antibombas* (más espacio, menos luz). Además de contar sus historias (la de Raiven se registró en la sala de lecturas con el título [Raiven's Flight* \(El vuelo de Raiven\)](#)), los recién llegados invitaron a los veteranos, e Ibero los invitó a todos a costa de su paternidad.

El periodo de calma fue breve, por no decir prácticamente inexistente. Del sector Mantara llegaban inquietantes noticias: el Imperio, que recientemente había decidido retirarse de la zona por considerarla de escaso valor estratégico (y sin duda también por la necesidad de agrupar recursos militares para hacer frente a la Nueva República de forma más efectiva), parecía decidido a aplicar una política de tierra quemada con los mundos que dejaban atrás. Una fuerza compuesta por varios destructores, fragatas de escolta y naves de apoyo acababa de llevar a cabo un violento ataque sobre el planeta Talonis, orientado a la destrucción de sus recursos naturales e industriales. Cuando el *Guarida del Lobo* llegó al sistema no quedaba ni rastro de los atacantes, pero apenas había dado tiempo de empezar a organizar la ayuda al devastado mundo cuando se recibió la llamada de socorro de otro. Así dio comienzo una carrera frenética para localizar a la flota imperial de castigo antes de que todo el sector quedara arrasado, obstaculizada por una sucesión de desastres a bordo del *Guarida del Lobo* que difícilmente podían ser explicados a causa del poco tiempo que llevaba en servicio. Entre los mamparos del nuevo portanaves se escondía un saboteador... El relato de esta primera misión del *Guarida del Lobo*, que culminó con la ya famosa batalla de Mantara, está disponible en la sala de lecturas del escuadrón con el título *Forged through Fire* (Forjado por el Fuego)*.

Sin tiempo apenas para recomponer cuerpos y máquinas, el *Guarida del Lobo* recibió orden de partir hacia el cúmulo Viayak, que al igual que Mantara había sido también abandonado por el Imperio hacía pocos meses. A la marcha de los imperiales se habían desatado graves conflictos regionales, protagonizados por el resurgir de olvidados nacionalismos y la lucha entre los mundos que pretendían unirse a la Nueva República y los que por el contrario insistían en permanecer leales al Imperio. El último lugar en el que estalló la violencia fue el planeta Seibergia, antigua capital del sector durante la dominación imperial, donde la minoría de origen balanio era víctima de una sistemática operación de limpieza racial orquestada por el propio gobierno seibergio. La Nueva República había sometido el planeta a un bloqueo parcial con la intención de contener el envío de armas a los bandos enfrentados y proteger a los refugiados que abandonan el sistema, pero los seibergios contraatacaban sembrando de minas las principales rutas espaciales utilizadas por los que huyen. Mientras se encontraban patrullando en busca de las naves que estaban desplegando las minas, varios cazas del escuadrón Cabeza de Lobo se vieron implicados en un gravísimo incidente en el que se registraron víctimas civiles, y a causa del cual los mundos corelianos estaban a punto de declararle la guerra a la Nueva República. La situación resultante no podía ser más explosiva, amenazando con hacer

saltar por los aires el equilibrio de fuerzas entre el Imperio y la Nueva República, con un panorama de fondo dominado por la catástrofe humanitaria de los refugiados balanios a quienes se intenta proteger. Desde toda la galaxia se alzaban dedos acusadores señalando hacia los pilotos del escuadrón Cabeza de Lobo, presuntos culpables del agravamiento del conflicto... De héroes a criminales de guerra, todo lo que sucedió en Seibergia forma parte de la novela [Daños Colaterales](#).

Desde allí, y tras una parada obligada en Mon Calamari, el *Guarida del Lobo* puso rumbo al sistema Pyria, en torno al cual se estaba registrando una importante ofensiva imperial...

Y la historia continúa ...

Entrevista con el teniente "Ibero"

El lado humano de un piloto de caza

Palanca y Timón

Revista oficial de la flota de la Nueva República

Entrevista con el teniente "Ibero"

Jayper Everte

Foto: Uka Leile

Creo que a casi nadie se le escapa lo mucho que le debe la Nueva República a sus pilotos de caza. Entre otras cosas —¿pero es que aún queda alguien que no sepa esto?—, fueron ellos quienes consiguieron destruir las dos Estrellas de la Muerte del Imperio, cualquiera de las cuales pudo haber acabado con el sueño de la Alianza. Por supuesto que no todo el mérito es suyo. Es preciso el esfuerzo de muchos seres —y a veces también su sacrificio— para que un solo caza estelar pueda salir al espacio y volver de él, pero sí que es cierto que al final todo depende de un único individuo, el piloto, de su habilidad y su entrenamiento para llevar a cabo misiones que a priori podrían parecer imposibles, y de su sangre fría para que no les tiemble el pulso cuando se dirigen hacia su objetivo a velocidad infernal, sacudidos por el fuego de las baterías láser enemigas...

Desde que trabajo como corresponsal de guerra he tenido ocasión de conocer a muchos de ellos y, como es lógico, me he encontrado de todo. En realidad muy pocos, si es que hay alguno, responden al arquetipo del altruista y osado guerrero que acostumbramos a ver en los holodramas de ficción. La mayoría son personas normales a los que la guerra y sus circunstancias personales han colocado en una situación anormal. Como a tantos de nosotros, podría responderme alguien, todos contribuimos a nuestra manera. Bien, sí, es verdad, pero no todos nosotros hemos adoptado una profesión en la que las probabilidades calculadas de sobrevivir a un año de desempeño en tiempo de guerra no exceden del 30 por ciento, porcentaje que aún era menor en los primeros días de la Alianza.

Hoy voy a hablar con una de estas personas. No es un piloto famoso, como lo puedan ser Luke Skywalker o Wedge Antilles, y de hecho no ha visto nunca una Estrella de la Muerte —son muy pocos los pilotos *vivos* que pueden presumir de ello, incluyendo a los dos mencionados—, pero ha arriesgado su vida cientos de veces y ha participado en hazañas que en nada desmerecen a las gestas de otros colegas en Yavin o en Endor —créanme, lo he comprobado—. Por motivos de seguridad me referiré a él exclusivamente por su apodo o *nombre de guerra*, y en la imagen que acompaña al texto sus rasgos serán

alterados infográficamente para hacer imposible su identificación. No en vano proviene de un mundo ocupado aún hoy por el Imperio.



"Ibero" nació en el planeta Iberyia —situado en el área del Anillo Medio colindante con el sector Seswenna—, y con el tiempo obtuvo un título como ingeniero de software, consiguió trabajo en una empresa de telecomunicaciones, se casó y comenzó lo que prometía ser una vida pacífica y feliz en Ciudad Lorance, capital administrativa de Iberyia. Pero ese halagüeño futuro se rompió en mil pedazos cuando las tropas imperiales, alegando que disponían de

información acerca de la presencia de un supuesto grupo rebelde actuando desde Ciudad Lorance, tomaron el control de la urbe y la aislaron del resto del planeta. Por orden de la autoridad imperial nadie podría entrar o salir de la capital sitiada hasta que los rebeldes fueran localizados y neutralizados.

Palanca y Timón: ¿Qué pasó entonces, Ibero?

Ibero: Cuando el Imperio bloqueó los accesos a Ciudad Lorance yo me encontraba fuera, asistiendo a una conferencia, pero mi mujer sí que estaba allí. Todo sucedió muy deprisa y no dio tiempo a nada. En cuanto me enteré de la noticia intenté regresar a casa, pero las tropas de asalto no dejaban pasar a nadie. Habían intervenido las redes de comunicaciones, y ni siquiera era posible hacer llamadas o intercambiar mensajes de ningún tipo con nadie que se encontrara al otro lado del perímetro de seguridad establecido por los imperiales. Creí que iba a volverme loco, sin poder comunicarme con mi mujer, sin saber si estaba bien o no, sin saber cuándo podría volver a verla, si es que podía... Un antiguo compañero de trabajo <nombre omitido por razones de seguridad> que había dejado la ciudad un año antes, me adoptó literalmente y me acogió en su casa, con su familia, y me consiguió un trabajo en su nueva empresa.

P&T: Eso son amigos.

I: Sí, desde luego. Durante un tiempo mi amigo y su familia fueron mi tabla de salvación, pero lo cierto es que al cabo de ocho meses ya no podía aguantar más aquella situación. No podía concentrarme en el trabajo ni tampoco distraerme con nada, lo único que hacía era pensar en mi mujer y obsesionarme con la idea de que pudiera haberle pasado algo malo. Intenté entrar en Lorance varias veces, siempre sin éxito. ¿Ve esta cicatriz que tengo aquí, en el cuello? Dos soldados de asalto me descubrieron intentando escalar la verja que rodea a una reserva biológica que se encuentra a las afueras de Ciudad Lorance, desde donde pretendía colarme a la ciudad misma. Abrieron fuego sin ni siquiera darme el alto, pero aunque uno de sus disparos llegó a rozarme pude escapar por los pelos. De haberme atrapado me hubieran ejecutado allí mismo, de eso estoy seguro. Después de ese incidente, mi amigo pensó que necesitaba tomarme unas vacaciones de mí mismo, o conseguiría que me mataran la próxima vez.

P&T: Ah, se refiere a esas legendarias vacaciones que terminaron en lo que quedaba de la antigua base de la Alianza en Yavin IV.

I: Exacto. Si quiere conocer los detalles puede consultar el informe que escribí, está en la sala de lecturas de la nave: —[Something is happening in Yavin IV \(Algo está sucediendo en Yavin IV\)](#)—. El caso fue que, no sin un gran esfuerzo y todo un derroche de ingenio por parte de mi amigo, conseguimos reparar un viejo ala-Y que la Alianza había dejado abandonado cuando evacuaron la base a toda prisa. El hacerlo nos llevó casi un mes. Durante ese tiempo utilicé un simulador de vuelo que aún estaba en condiciones de uso para aprender a pilotarlo y, ya que estaba en ello, seguí el curso de instrucción de combate que tenía cargado el simulador. No podía imaginarme lo útil que nos iba a resultar, ya que cuando por fin pudimos despegar nos encontramos con una desagradable sorpresa. En la órbita de Yavin IV nos esperaba un destructor estelar clase Victoria, el *Lobo Gris*. Todo un escuadrón de cazas TIE se echó inmediatamente sobre nosotros, disparándonos como posesos... <Ibero hace una pausa y se ríe> Bendita Fuerza, no había estado tan asustado en toda mi vida. Afortunadamente para mi amigo y para mí, el escuadrón Blanco había elegido aquel preciso momento para atacar al *Lobo Gris*.

P&T: Tras la lucha, se unió usted a la Alianza Rebelde, ingresando en el escuadrón Blanco como cadete de vuelo, mientras que su amigo volvía a Iberya.

I: Así es. Él tenía una familia con la que regresar. Para mí... Verá, aquello era justo lo que estaba buscando: una oportunidad para hacer algo contra el Imperio, ayudar a echarlos de mi planeta y de todos los demás sitios que habían tomado por la fuerza.

P&T: El nombre de guerra que eligió, "Ibero", es sin duda una referencia a su mundo natal. ¿Tiene algún significado especial?

I: Hoy en día los habitantes de mi planeta son conocidos como iberianos o iberienses, pero la antigua civilización que lo colonizó se llamaban a sí mismos iberos. Eso fue miles de años antes de que se fundara la Antigua República, cuando aún no se había inventado el hiperimpulsor y los viajes estelares podían durar siglos. No se conserva gran cosa de las construcciones de los iberos y buena parte de su historia se ha perdido, pero los restos descubiertos por los arqueólogos sugieren que tuvieron que pelear a menudo para defender la colonia ante más de un invasor. Dado que Iberya acababa de ser invadida una vez más, se me ocurrió adoptar el nombre de Ibero, y esperar que, como ellos, también yo tuviera la ocasión de luchar por la liberación de nuestro mundo.

P&T: Entiendo el simbolismo. Por cierto, me han dicho que tuvo usted algo que ver en la selección del nombre y la insignia oficial de su nueva unidad, el escuadrón Cabeza de Lobo.

I: Sí, es verdad, la insignia la pinté yo. Cuando nos informaron acerca del perfil de las misiones que el nuevo escuadrón habría de llevar a cabo, me dio por pensar en lobos. Como casi todo el mundo sabe, el lobo es una de esas especies que ha acompañado a la raza humana mientras ésta se extendía por la galaxia, junto a otros animales como perros, gatos o caballos. Los lobos que los colonos llevaban consigo o que reproducían genéticamente estaban domesticados, por supuesto, y se les consideraba prácticamente

como una raza más de perro, pero lo cierto es que cada vez que a uno de estos animales le ha surgido la oportunidad de volver a la vida salvaje así lo ha hecho. Es como si su instinto de libertad fuera más fuerte que milenios de condicionamiento para el trabajo y la cautividad. Los lobos han demostrado una sorprendente capacidad para adaptarse a planetas con condiciones muy diferentes, siempre que dispusieran de caza. En muchos mundos han terminado extinguiéndose, pero Ibeyra es uno de esos lugares en los que todavía hoy pueden encontrarse algunos viviendo en libertad, aunque en un número reducido. Son tremendamente inteligentes, y acostumbran a cazar siempre en grupo, coordinándose de forma letal para perseguir, acorralar y finalmente abatir a su presa. Cuando comenté todo esto con algunos de mis compañeros, Lllamarada —actualmente comandante del escuadrón— recordó haber leído algo sobre unos míticos soldados de antes de la República, que se hacían llamar a sí mismos "cabezas de lobo". Se trataba de gente que habían perdido a su líder y que hacían la guerra por su cuenta, y ése era precisamente el modo en el que nos sentíamos en aquellos días.

P&T: Se refiere usted a la marcha de la comandante del escuadrón Blanco, la carismática Avalancha.

I: Sí, pero no estoy autorizado a hablar del tema.

P&T: Bien, olvídalo. Háblenos un poco de usted.

I: ¿Qué quiere saber?

P&T: Por ejemplo, cómo es la vida de un piloto de caza, y cuál es su cometido dentro del escuadrón Cabeza de Lobo.

I: Como todos mis compañeros, tengo que entrenar constantemente para mantener y a ser posible mejorar mis habilidades como piloto, y de cuando en cuando tengo que ponerlas en uso, ya sabe, en una misión real. Aparte de eso, ocupo el puesto de oficial de Inteligencia del escuadrón. Recibo una cantidad considerable de informes sobre las actividades del Imperio y de otras fuerzas —señores de la guerra, piratas, corporaciones armadas, gobiernos locales, etc— en los sectores en los que tenemos que actuar, así como de la situación política en los diferentes sistemas habitados. Básicamente mi función consiste en analizar toda esa información y buscar en ella claves que nos ayuden a hacer mejor nuestro trabajo. En mi antiguo empleo como analista de software tenía que hacer algo muy similar, es decir, analizar datos y buscar soluciones para los problemas que se nos planteaban, pero jamás se me ocurrió imaginar que terminaría utilizando esa experiencia para asuntos relacionados con la guerra. Ah, algunas veces tengo que tirar de mis conocimientos informáticos para colarme en ordenadores enemigos, robar información, sabotear operaciones y toda esa clase de cosas. Ésa es otra cosa que jamás pensé que haría cuando estudiaba en la universidad...

P&T: Apuesto a que la piratería informática no estaba entre sus asignaturas.

I: <risas> Pues no, pero la Alianza dio auténticos maestros. Ellos nos forman a los demás.

P&T: Bien, ¿y qué hay de su esposa? No me diga que ha aprendido a ser paciente, porque tengo entendido que no ha sido así...

I: Oh, ya veo que está usted bien informado. Bueno, dado que parte de ello es de dominio público supongo que puedo hablar sobre ello... Un poco, al menos. Bien, después de que a mi amigo y a mí nos rescatara el escuadrón Blanco en Yavin IV, Avalancha me hizo el inmenso favor de ponerme en contacto con Inteligencia de la Alianza. Ese contacto me ha sido de gran utilidad desde que he asumido mis nuevas funciones en el escuadrón, pero en aquel momento lo único que me interesaba era saber si mi mujer estaba bien, y hacerle saber de algún modo que yo también lo estaba. Un agente que estaba infiltrado en Ciudad Lorance consiguió localizarla, darle un mensaje mío, y enviar de vuelta un pequeño holodocumento con la voz y la imagen de mi mujer. Pero eso no fue lo único que hizo. También la reclutó a ella para la causa.

P&T: ¿Quiere decir que su mujer se unió a la Rebelión?

I: Eso es. Se convirtió en líder de su propia célula rebelde.

P&T: Tiene usted una mujer valiente.

I: Vaya que sí. Todavía me cuesta trabajo creer las cosas que hace... Tiempo más tarde se fueron creando otras células, especialmente cuando el Imperio extendió su dominio a todo el planeta y asumió el gobierno, y poco a poco se fue gestando un auténtico movimiento de resistencia. No obstante, el grupo de mi mujer continuó estando bajo la supervisión directa del general Madine, de Operaciones Especiales. Tras aquella primera vez, la gente del general siguió haciéndome llegar de cuando en cuando algún mensaje suyo, y también le fueron transmitiendo a ella los míos. Supongo que en parte era el pago por sus servicios. Estaba muy bien poder comunicarnos así, pero el saber los riesgos que corría —imagino que a ella le pasaba lo mismo conmigo— no me ayudaba en nada a estar tranquilo. Desde que, como oficial de Inteligencia, empecé a tener acceso a información de carácter reservado, hice cuanto pude por estar enterado de sus progresos. Con el tiempo y con, digamos, un importante trabajo de investigación, fui trazando la cadena de contactos y utilicé esa información para hacerle una visita.

P&T: Eso es lo que me habían dicho, pero la verdad es que me costaba creerlo. ¿Quiere decir que consiguió entrar usted por su cuenta en un planeta bajo control imperial y regresar?

I: Tuve algo de ayuda.

P&T: ¿Puede ser un poco más claro, teniente?

I: Lo siento, pero tampoco estoy autorizado a hablar sobre eso, ya me entiende. Bastantes problemas me costó la escapadita...

P&T: Pero sí que podrá contarme usted algo sobre las consecuencias de esa... escapadita, como acaba de llamarla.

I: Vaaaaale, sí que puedo. Ya me veía yo venir que ése era el objetivo final de esta entrevista, enseñar el lado humano del piloto de caza y todo eso, ¿verdad?

P&T: <Aquí soy yo el que se ríe> A los lectores les encantará. ¿Y bien?

I: Durante mi brevísima estancia en Iberya, conseguimos disponer de algunos ratos... de intimidad, ya me entiende. Ahora estamos esperando un bebé.

P&T: ¡Eso es estupendo!

I: Si quiere, cuando acabemos, puede tomarse una cerveza a mi costa. Todo el mundo lo hace.

P&T: Gracias, teniente, se la aceptaré con mucho gusto. Pero antes dígame, ¿para cuándo esperan el bebé?

I: Llegará en unos cuatro meses estándar, más o menos, si no se adelanta.

P&T: ¿Le hace a usted feliz la perspectiva de ser padre, a pesar de las circunstancias?

I: Vaya pregunta... ¿No me ve la cara? <Ibero sonríe de oreja a oreja>

P&T: Vale, vale, escribiré "inmensamente feliz".

I: <risas> Eso es, gracias.

P&T: ¿Y dónde está ahora su mujer? ¿Sigue en Iberya?

I: Eso es secreto, mío y de la Nueva República.

P&T: Entiendo. Pero permítame una última pregunta. Teniendo en cuenta los últimos avances que ha hecho la Nueva República, ¿cree usted que Iberya podría ser libre para cuando nazca su hijo o su hija?

I: No publique esto, pero me apuesto el sueldo de un año a que sí.

P&T: ¿Y por qué no quiere que lo publique?

I: <Ibero se queda callado un momento y finalmente se ríe y me guiña el ojo> Es que no nos permiten apostar con dinero.

P&T: Está bien, dejémoslo así. Creo que ya tengo material suficiente para mi artículo, y también la garganta seca. ¿Me había dicho usted algo sobre una cerveza?

I: ¡Faltaría más!

Tripulación del *Guarida del Lobo*

Capitán de Navío Talina Gen'yaa

Capitana



Capitán de navío Talina Gen'yaa

Bothan, mujer, aproximadamente 39 años estándar, 1,60 Mts. de estatura, ligeramente por encima de la media para las féminas de su especie, y considerablemente más desprovista de vello que la mayoría. Estas características poco usuales son producto de la ingeniería genética. En los primeros días del Imperio muchas familias bothan de clase alta hicieron que a sus hijos no natos se les implantaran genes humanos, con el fin de que cuando llegaran a adultos su aspecto fuera menos alienígena y que pudieran así alcanzar posiciones de privilegio dentro de la xenófoba administración imperial. Talina Gen'yaa es una de estos bothan modificados antes de nacer.

Su destino anterior fue el de capitana de la corbeta espía *Mynock Curioso*, al mando de la cual consiguió colarse en los sistemas mejor protegidos y volver con la información recogida con sus sensores antes de que nadie supiera que habían estado allí. Esas hazañas, unidas a la influencia ejercida en su favor por el bothan Borsk Fey'laa en el seno del Consejo Provisional de la Nueva República, fueron clave para su elección como capitana del *Cueva del Lobo*, al mando del que había de ser uno de los escuadrones de caza más

emblemáticos de la nueva era, el Cabeza de Lobo. Cuando su nombre apareció sobre la mesa, el almirante Ackbar no pudo por menos que reconocer el valor de su excelente hoja de servicios y permitió que Fey'laa se saliera con la suya.

Como no es en absoluto inusual entre los nativos de la especie bothan, Talina Gen'yaa es fría, inteligente y tremendamente calculadora. Basa sus decisiones en la búsqueda del mayor beneficio potencial a obtener en cada situación, tanto en el terreno material —buscando cumplir y a ser posible superar los objetivos de la misión— como en el mucho más sutil terreno de las influencias. Es muy ambiciosa en lo que a su carrera se refiere - Borsk Fey'laa cuenta con ella para que llegue hasta lo más alto del escalafón lo más pronto posible, y así disponer de alguien de su confianza entre el almirantazgo de la flota —pero también muy profesional— como ya demostrara en la *Mynock Curioso*, en los días más difíciles para la Alianza... Suele tener siempre un as oculto en la manga, tanto a la hora de vérselas con el enemigo como cuando trata con sus subordinados. Como comandantes del escuadrón Cabeza de Lobo, Lllamarada y más adelante Víbora pudieron comprobar lo seriamente que la capitana se toma las órdenes, especialmente las suyas propias, y que desde luego no se puede bromea con ella...

Capitán de fragata Nil Wumb

Primer Oficial



Capitán de fragata Nil Wumb

Sulustano, varón, aproximadamente 35 años estándar y no más de 1.50 Mts de estatura, como casi todos los individuos de su especie. Antes de la guerra había recorrido gran parte de la galaxia a bordo de naves mercantes, en la mayoría de ellas como oficial de navegación. Se alistó en la Alianza Rebelde pocos meses antes de la batalla de Endor, siendo destinado a la corbeta *Tanya*. Cuando la segunda Estrella de la Muerte abrió fuego contra el crucero mon calamari *Libertad*, la onda expansiva atrapó de lleno a la *Tanya*, destruyendo el puente de mando y matando a todos los que se hallaban en él. Wumb consiguió recuperar el control de la nave desde el puente secundario y volvió al combate con lo que quedaba de tripulación. Por esa acción fue condecorado y ascendido a capitán de corbeta, quedando a la espera de nuevo destino.

Cuando se discutía la composición de la tripulación de la que sería nave nodriza del escuadrón Cabeza de Lobo, y una vez que quedó decidido el nombre de su capitana, el almirante Ackbar se acordó de Wumb y lo propuso como segundo. La capitán de navío Gen'yaa empezó desconfiando de él, pensando que el sulustano era más un espía al servicio de Ackbar que un verdadero primer oficial, pero poco a poco, su vasta experiencia como navegante y el instinto en combate que demostró le fueron ganando el respeto y la estima de la suspicaz bothan. Tras la batalla de Ibbera —que entre otras cosas a Wumb le supuso un nuevo ascenso—, Gen'yaa ya no volvió a dudar de la valía de su segundo, y es un hecho demostrado que ambos forman un excelente equipo.

Nil Wumb es un ser reservado y diplomático, de ideales pacifistas aunque convencido de la necesidad de luchar contra el Imperio. En privado resulta ser un tipo divertido, conocedor de millones de chistes y anécdotas relacionadas con el viaje espacial, para sorpresa de aquellos que tan sólo le han visto deambular por el puente del Guarida del Lobo haciendo sugerencias a los oficiales de servicio sobre cómo mejorar la eficiencia de su trabajo.

Dr. Comandante Ben Al Saruff

Médico



Doctor Ben Al Saruff

Desde los primeros días del reinado de Palpatine los pacíficos ithorianos recibieron numerosas visitas del Imperio. Los enviados de Coruscant, que llegaban siempre a bordo de destructores estelares, aparentaban estar interesados en la compra de medicinas, pero lo que les atraía en realidad era la tecnología de sus ciudades flotantes y otros productos más *exóticos* que los remedios herbales habitualmente exportados desde Ithor. El Imperio dedicaba una impresionante cantidad de recursos a la investigación de los efectos de una gran variedad de compuestos sintéticos y vegetales al ser administrados a especies inteligentes. Lo que los ithorianos habían desarrollado cuidadosamente como medicina para un determinado metabolismo podía convertirse en algo muy diferente para otros seres: estimulantes, narcóticos, represores de voluntad, venenos... En cuanto descubrieron las verdaderas intenciones de los enviados imperiales y el destino que le daban a sus productos, los ithorianos se opusieron a ellos con tanta fuerza como les permitía su pacífico espíritu, pero se les obligó a colaborar. Los agentes imperiales descartaron pronto los sobornos al llegar a la conclusión de que no servían para nada con aquellos seres de escasa o nula ambición material. En lugar de eso, comprobaron que la tortura física era tremendamente más efectiva, pues los ithorianos tenían muy poca tolerancia al dolor. Cuando sucedía que un determinado médico o científico decidía sufrir el martirio y así morir antes que ofrecer su ayuda al enemigo, inmediatamente se le liberaba de la tortura para amenazar en su lugar a amigos o familiares. Cuando también esta técnica empezó a fallar, los imperiales descubrieron que quemar unas cuántas hectáreas de jungla o hacer saltar por los aires uno de sus jardines flotantes era lo peor que se le podía hacer a un ithoriano, y que por esa vía obtenían resultados mucho más

rápidos que por los medios estándar. Sí, a los ithorianos se les podía forzar a hacer cualquier cosa si ésta era la única forma en la que podían evitar que se masacrara la vida natural de su planeta...

Hubo muy pocos casos de resistencia activa. En el prácticamente impensable caso de que un ithoriano cometiera una acción violenta, o ayudara a alguien a cometerla, él o ella quedaban inmediata e irreversiblemente exiliados de su pueblo. La única otra opción era la sugerida por un antiguo dicho galáctico que podría traducirse como "si no puedes vencer a tu enemigo, intenta ayudar al enemigo de tu enemigo para que lo haga por ti". Fue esta filosofía lo que condujo al gobierno de Ithor a proporcionar secretamente a la Alianza las medicinas que tanto necesitaban, y a mirar hacia otro lado cuando alguno de sus ciudadanos decidía ir más allá y unirse voluntariamente a la Rebelión, aún sabiendo que una vez dado ese paso, ya nunca podrían volver atrás —el formar parte de un ejército, aunque sólo fuera como personal sanitario, se consideraba razón suficiente como para aplicar la pena de exilio—. Uno de los primeros ithorianos en ofrecerle sus servicios a la entonces aún joven Alianza Rebelde fue Ben Al Saruff. Médico en su planeta, consiguió sobreponerse a la repulsión que le causaba la violencia que veía cada día empujado por su fortísimo deseo de ayudar a salvar vidas. A ese fin aplicó sus inmensos conocimientos y experiencia.

Su último destino antes de ser transferido a la *Cueva del Lobo* fue la fragata médica *Redención*. Al poco de incorporarse, la enfermería de la nave nodriza del recién creado escuadrón cabeza de Lobo empezó a transformarse bajo su atenta supervisión, y lo mismo sucedería más adelante en el *Guarida del Lobo*. En la sección médica del portanaves existe una zona especial que se parece más a un jardín botánico que a ninguna otra cosa. Además de ser un lugar en el que los convalecientes pueden descansar en un entorno relajante, que invita a olvidar que uno se encuentra a bordo de una nave de guerra, es la fuente de muchos de los remedios empleados por Ben Al Saruff, que confía más en su habilidad para obtener medicinas naturales a partir de sus cuidadosamente seleccionadas especies vegetales, que en la química y en los productos sintéticos. El ithoriano no rechaza ni mucho menos la tecnología, y lo cierto es que junto a él trabajan un par de representantes de la última generación de androides médicos: los de la serie SY-S, más conocidos como *Tijeras*.

Ben Al Saruff tiene el rango de comandante pero no hace nunca uso de él. No es un ser demasiado hablador, pero a cambio es extremadamente amable, especialmente con sus pacientes, y no parece molestarle el que algunos de ellos insistan en llamarle Benny. Para la mayor parte de la tripulación y de los pilotos, es simplemente el Doctor. Con mayúscula.

Teniente de navío Mesch Dey'jeaa

Oficial de Inteligencia



Teniente de navío Mesch Dey'jeaa

Bothan, varón, aproximadamente 32 años estándar, 1,62 Mts. de estatura. Sirvió en la *Mynock Curioso* como oficial de Inteligencia de la capitán de navío Gen'yaa, y a petición de ésta fue transferido con ella a la *Cueva del Lobo* para ocupar ese mismo puesto. Actúa como auténtico consejero de la capitana en casi todos los temas salvo en los puramente tácticos, y usualmente consulta con ella antes de compartir información sensible con el oficial de inteligencia del escuadrón Cabeza de Lobo. Sus principales fuentes de información son dos: el servicio de Inteligencia de la Nueva República, dirigido por el general Cracken, que es también la fuente del escuadrón, y la red de espías bothan, que aporta datos únicamente a Dey'jeaa —los bothan informan también a Inteligencia de la Nueva República, sí, pero no siempre les cuentan todo lo que saben, o al menos no con tanta celeridad como se lo comunican a los oficiales bothan, en un intento encubierto por favorecer las carreras militares de los suyos por encima de las del resto de personal de las fuerzas armadas. Efectivamente, suena a conspiración, y le falta muy poco para serlo—. Dey'jeaa es extremadamente inteligente y además muy concienzudo en su trabajo. Sus conocimientos sobre política a nivel galáctico son sencillamente abrumadores, y los análisis que realiza de cada situación impecables.

Por otro lado, el teniente Dey'jeaa es un tipo amistoso y agradable, que disfruta de no poco éxito entre las mujeres humanoides que hay entre la tripulación —resulta curioso lo que les atraen a algunas los peludos bothan—, y que no es tan extremo en su forma de pensar como la capitana en lo que se refiere a defender los intereses de los bothan por encima de casi todo.

Teniente de navío Vaiweehanen

Oficial de Navegación



Teniente de navío Vaiweehanen

Twi'lek, varón, edad desconocida, aunque aparenta unos 40 años estándar (lo que puede resultar engañoso), 1,80 metros de estatura, bastante alto para un twi'lek.

El principal don del teniente Vaiweehanen es su extraordinario sentido de la orientación —rivalizando con el del capitán de fragata Wumb, si no superándolo—, lo que le hace ideal para el puesto que ocupa. Esta habilidad no es inusual entre los twi'leks, que desde tiempos primitivos —mucho antes de que desarrollasen una tecnología digna de semejante nombre—, tienen que pasar por una durísima prueba de iniciación antes de convertirse en adultos, consistente en sobrevivir solos en mitad de uno de los terribles desiertos que dominan Ryloth, su planeta, durante un prolongado periodo de tiempo, y encontrar por sí mismos el camino de vuelta a las cuevas que albergan sus hogares. Es astuto, práctico e ingenioso, con una vena cínica que hace que muchas de sus frases suelen tener más de un sentido. La capitana lo tolera porque es consciente de lo bueno que es en su trabajo, pero le molesta el carácter de Vaiweehanen, pues a menudo tiene la sensación de que no le tiene el mismo respeto que el resto de la tripulación. El oficial de Navegación suele mostrarse cordial a su manera hacia todo el mundo, pero no confía en nadie del todo —con la excepción, quizá, de Wumb—. No obstante su sentido del honor es tan grande —otra característica muy propia de los twi'leks— que sería capaz de dar la vida cumpliendo con su deber —lo que viene a suplir su falta de aprecio hacia el

mando— o por salvar la de uno de sus pocos amigos de verdad —aunque, que se sepa, aún no tiene a ninguno a bordo de la nave—.

Teniente de navío Boradelis

Ingeniero Jefe



Teniente de navío Boradelis

Mon calamari, mujer, edad desconocida aunque joven para su especie, 1,70 Mts. de estatura, piel color salmón oscuro. Como jefe de ingenieros, es el alma que se oculta tras los motores, los generadores de escudos y otros sistemas vitales del *Guarida del Lobo*. Cada vez que algo va mal en la nave, o al menos no va todo lo bien que a la capitana le gustaría, la solución pasa por el particular ingenio de la teniente Boradelis. Es un hecho conocido que desde que empezó a prestar sus servicios a bordo de la *Cueva del Lobo*, eran varios los sistemas de la fragata que se alejaban cada vez más de su configuración original para incorporar elementos que habitualmente se encuentra únicamente en cruceros de Mon Calamari. Como es lógico, en el *Guarida del Lobo* se encuentra completamente en su elemento. También resulta natural que su equipo esté mayoritariamente compuesto por mon calamari y también por algunos quarren, lo que hace de la sección de ingeniería y motores del portanaves un lugar mucho más húmedo y oscuro de lo que a los pocos humanos que trabajan allí les gustaría. El único al que no

parece importarle es un joven de no más de 25 años, el sargento Seamus Levian, que según sus compañeros debería haber nacido con branquias y escamas.

Boradelis no tiene demasiado contacto con los pilotos del escuadrón, pero sí con otros miembros de la tripulación del *Guarida del Lobo*. Un detalle curioso es que la capitán de navío Gen'yaa, en particular, odia los ambientes húmedos y hace cuanto puede por no tener que entrar en la sección de ingeniería si puede evitarlo, prefiriendo comunicarse con Boradelis vía comunicador o incluso por holograma. La mon calamari, que por supuesto lo sabe, se divierte muchísimo encontrando razones para obligar a que la capitana tenga que acudir a sus dominios. Hay quien se pregunta —Gen'yaa la primera— si Boradelis ha podido recibir algún tipo de instrucción del almirante Ackbar para comportarse de esa forma, pero eso es algo que ella jamás ha admitido... ¡ni negado!

Teniente Mar Hanniuska

Mecánico Jefe



Teniente Mar Hanniuska

Humana, mujer, aproximadamente 29 años estándar, 1,72 Mts. de estatura. Dirige el equipo de técnicos y mecánicos encargado del mantenimiento de los cazabombarderos

del escuadrón Cabeza de Lobo. Sus padres trabajaban ambos como ingenieros para la empresa Koensayr, constructores del cazabombardero ala-Y entre otros modelos, y la pequeña Mar creció rodeada de piezas y componentes de cazas estelares. Al comienzo de la guerra civil galáctica, y a raíz de que varias de las instalaciones de Koensayr fueran objeto de ataques de represalia imperiales —al comprobarse que los rebeldes disponían de algunos ala-Y de nueva fabricación que sólo podían proceder de una de sus factorías— la familia Hanniuska emigró a la colonia verpine situada en el anillo de asteroides de Korpil, desde donde les habían ofrecido trabajo poco antes para la recientemente creada corporación Slayn&Korpil, dedicada a la fabricación de naves orbitales y de pequeños y rápidos cargueros hiperespaciales. Allí, entre los hospitalarios insectoides bípedos, fascinados de forma innata con la tecnología y extremadamente hábiles en su manejo y diseño, Mar y sus padres encontraron un nuevo hogar. Por entonces aún una adolescente, Mar Hanniuska trabó una gran amistad con los verpines. De ellos aprendió todos los secretos de la fabricación de naves espaciales, revelándose enseguida como una dotada mecánico. A los diecinueve años, y al tiempo que estudiaba ingeniería espacionaval con sus padres, ya estaba trabajando en los astilleros de Slayn&Korpil, donde su facilidad para entender el lenguaje verpine sin ayuda de intérpretes resultaba de gran utilidad para ella y para la empresa. No fue ninguna casualidad que algunos años más tarde formara parte del equipo que construyó el prototipo del ala-B, desarrollado en secreto por Slayn & Korpil siguiendo las especificaciones y diseños básicos del almirante Ackbar. El proyecto, conocido por el nombre clave de Shantipole, supuso el inicio del compromiso de Mar Hanniuska con la Alianza. Mar dejó Korpil y se alistó como mecánico e ingeniero de vuelo, pasando por varias naves hasta que fue destinada al *Cueva del Lobo* como mecánico jefe del escuadrón Cabeza de Lobo.

Morena, de mediana estatura, tremendamente atractiva y agradable en el trato, Mar recibe la atención constante de al menos la mitad de los pilotos varones del escuadrón, aunque hasta la fecha se ha mantenido invulnerable a sus repetidos intentos de aproximación táctica (que se sepa). Junto a ella trabajan varios verpines que se encargan del mantenimiento de los ala-B del escuadrón además de servirle de escolta frente a los obstinados pilotos. El resto de los miembros de su equipo son humanos en su mayoría, y se concentran en el resto de modelos con los que está dotado el escuadrón.



Cabo Shalkaraykishpardivonne

Cocinera



Cabo Shalkaraykishpardivonne (Ivonne)

Wookie, mujer, aproximadamente 55 años estándar (muy joven para un wookie), 2,05 Mts. de estatura, vello grisáceo.

Aún eran tiempos de paz para Kashyyyk cuando nació Shalkaraykishpardivonne. El pueblo wookiee vivía sin ser molestado en sus ciudades construidas sobre gigantescos árboles, cazando y comerciando como habían hecho generación tras generación, en completa armonía con la Naturaleza y con sus tradiciones. Pero eso estaba a punto de cambiar.

Algunos guerreros wookiee atendieron las llamadas de la antigua República para luchar en las Guerras Clon cuando Shalkaraykishpardivonne era aún un cachorro, ansiosos por hacerse un nombre en combate, ganar batallas que fueran recordadas y repetidas en torno a las hogueras durante siglos, y ofrecerle esos honores a sus familias. El padre de Shalkaraykishpardivonne estaba entre ellos, y fue también uno de los que jamás regresaron. Todavía estaban de luto por él (un luto que tenía un componente de celebración, puesto que morir combatiendo era uno de los mayores privilegios a los que podía aspirar un wookiee) cuando llegaron las tropas humanas y sus mercenarios trandoshanos. A miles de parsecs of parsecs de Kashyyyk, el canciller Palpatine acababa de declarar el fin de la República y el nacimiento del Imperio Galáctico. Una de sus primeras acciones como Emperador fue la de ordenar que se tomaran esclavos entre aquellas especies que a sus ojos no eran *lo suficientemente humanas*, y especialmente aquellas de mayor fuerza física, para que trabajaran en sus megalomaniacos proyectos. Los wookies se defendieron con tremendo coraje, al que se unía la desesperación de saber lo que podría sucederle a sus familias si eran derrotados, como finalmente sucedió. Muchos murieron, otros fueron capturados y llevados muy lejos. Los supervivientes encontraron refugio en lo más profundo de sus junglas y de sus bosques, allá donde las legiones del Imperio no se atrevían a llegar.

Shalkaraykishpardivonne perdió a toda su familia. Ella sobrevivió con la ayuda de unos vecinos y amigos que la adoptaron y criaron como si fuera hija suya, pero los recuerdos de los que había sucedido jamás se desvanecieron. ¿Cómo olvidar los gritos de su madre y de sus hermanos mayores, asesinados por una partida de trandoshanos a los que se enfrentaron con las manos vacías? ¿Cómo borrar de su memoria la mirada del único de sus hermanos que no murió, sino que quedó atrapado bajo una red de fibroacero, mientras las tropas de asalto se hacían cargo de él para llevárselo? A ella se limitaron a golpearla y a dejarla allí, considerando quizá que no sobreviviría allá donde llevaban a su hermano. No, Shalkaraykishpardivonne no olvidaba.

Desde aquel día esperó a crecer y a tener una ocasión para abandonar el planeta y vengar a su familia. No tenía esperanza alguna de encontrar a su hermano, pues estaba convencida de que habría encontrado la forma de morir como un verdadero wookiee llevándose por delante a cuantos pudiera de sus captores. La oportunidad que buscaba le llegó de la mano del más famoso de todos los wookies, aquel a quien los extrajeros llamaban Chewbacca —incapaces de pronunciar su nombre completo—, y que era tío lejano suyo. No era la primera vez en que Chewbacca venía a visitar a su familia acompañado por Han Solo, el humano con el que tenía una deuda de vida, pero sí la primera en la que no había necesidad de hacerlo en secreto —la derrota en Endor había alejado al Imperio de Kashyyyk—. Cuando Shalkaraykishpardivonne acudió al fabuloso banquete que se montó para celebrar el acontecimiento, invitada junto a toda su familia adoptiva, lo hizo con una idea fija en la mente. En cuanto pudo se plantó ante Chewbacca, se presentó, y le pidió que la llevara a bordo del Halcón Milenario. Chewbacca la escuchó con paciencia y le prometió hacer todo lo posible porque se cumplieran sus deseos, aunque no accedió a llevársela de inmediato. Lo que le ofreció, semanas más tarde —cuando Shalkaraykishpardivonne empezaba a pensar que se había olvidado de ella—, fue un puesto como cocinera en una nave de la Nueva República, el *Guarida del Lobo*. Cuando ella empezó a protestar de forma airada, Chewbacca le explicó que lo de ser cocinera era lo de menos, que allí podría aprender lo que debía saber para convertirse en una guerrera, y que aún era muy joven (para ser un wookiee) como para que la enviaran directamente a Infantería o a una unidad de comandos. Al final Shalkaraykishpardivonne aceptó la oferta de Chewbacca, considerando que un navío de guerra no era un mal sitio por el que empezar, después de todo.

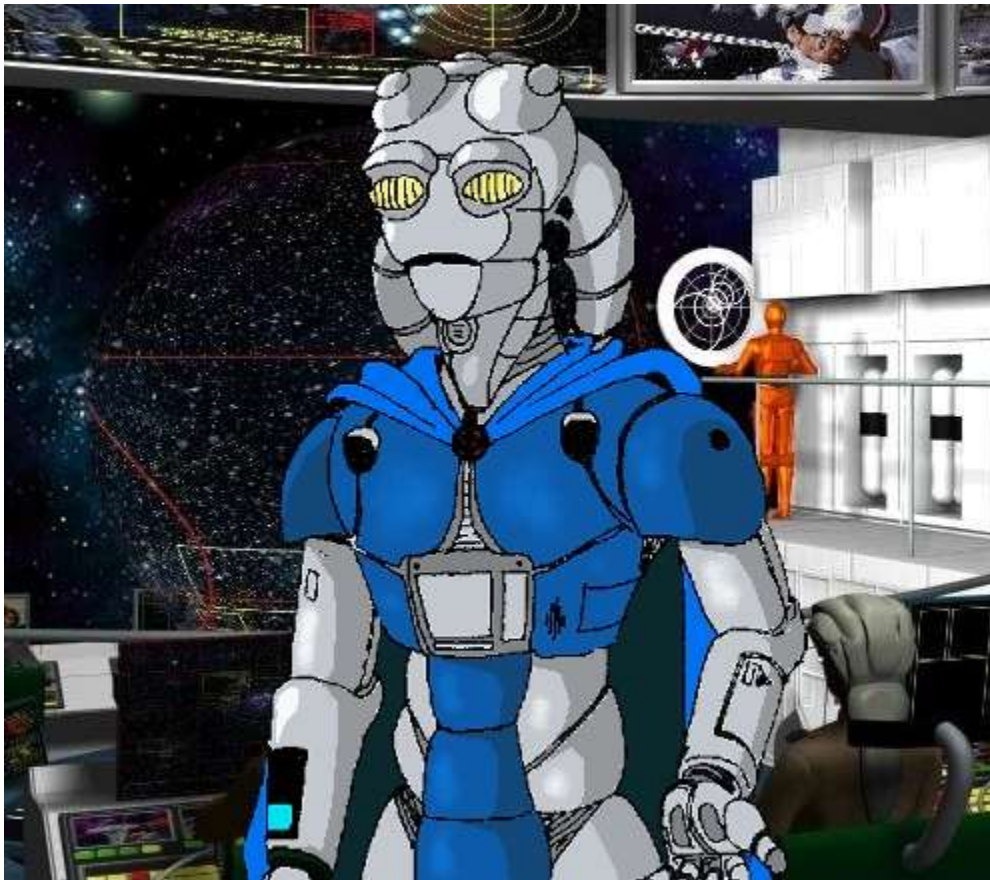
La capitán de navío Gen'yaa no había pedido ninguna cocinera, ni tampoco la nave necesitaba una, pero en las raras ocasiones en las que Chewbacca decidía hacer uso de sus influencias siempre terminaba por salirse con la suya. Así fue cono el escuadrón Cabeza de Lobo se encontró con que disponía de su propia cocinera: cuando se le ordenó aceptar a la wookiee a bordo, a Gen'yaa se le ocurrió que los díscolos pilotos bien se merecían esa *recompensa* por los quebraderos de cabeza que a menudo le causaban. Ante la imposibilidad de aprenderse su nombre y mucho menos pronunciarlo como era debido, los miembros del escuadrón decidieron llamarla simplemente Ivonne —cosa que a ella no le molestó en exceso sabiendo que a su tío había quien lo llamaba Chewie—, y pronto

empezaron a degustar sus exóticos platos... y a visitar la zona médica del *Guarida del Lobo* con mucha mayor frecuencia.

En la cocina de Ivonne no se permite la entrada de androides, y todos los procesadores de alimentos han sufrido irreversibles modificaciones para cumplir con los requerimientos de la wookiee —si tenía que cocinar, al menos lo haría *como era debido*—. Ivonne descubrió que su trabajo le gustaba más de lo que había esperado, pero no tanto como las numerosas oportunidades que le presentaba para estar con los comandos Lince o con Granito, encargado de la armería del escuadrón... que poco a poco la ha ido enseñando a manejar todas y cada una de las armas que se pueden encontrar a bordo. Hay ocasiones, cuando los comandos Lince salen para alguna misión de corta duración, en las que nadie encuentra a Ivonne por ninguna parte, y la cocina está cerrada y asegurada. En esos momentos lo mejor es no preguntar, y aprovechar la oportunidad para utilizar un procesador de alimentos *normal*.

A-PD5 (Androide Avanzado de Protocolo 5)

Sistemas de Comunicaciones



A-PD5

A-PD5 responde a un nuevo concepto de androide de protocolo, capaz de entenderse con la misma facilidad con máquinas y ordenadores que con seres inteligentes de las más diversas especies. Las palmas de sus manos y sus dedos alojan una gran variedad de puertos de comunicaciones que le permiten conectarse a redes y ordenadores de todo tipo como si de una unidad R2 se tratara, pero con la diferencia de que es capaz de traducir los datos que recibe en varios millones de lenguajes comprensibles por seres de carne y hueso. En este sentido, y a diferencia de otros modelos de androide de protocolo clásicos, sus capacidades comunicativas no se limitan a los lenguajes orales, aunque su habilidad con estos últimos es extraordinaria. Dispone de dos vocalizadores independientes que le permiten generar sonidos en un gran espectro de frecuencias, desde la voz humanoide a los gruñidos guturales de un wookiee, pasando por tonos mucho más exóticos como los empleados por los verpine. Sus ojos pueden cambiar de color para codificar lenguajes basados en la sucesión de alteraciones cromáticas. Está dotado de emisores y receptores químicos, que le habilitan para interactuar con seres que utilizan este medio para comunicarse, y los apéndices anexados a su nuca pueden utilizarse para apoyar al lenguaje hablado con otro tipo de señales gestuales, como las que realizan los twi'lek con sus *lekku*.

A-PD5 es el quinto prototipo de su serie, y ha prestado sus servicios a bordo de varias naves de la Alianza hasta que fue destinado al *Cueva del Lobo*. Por fortuna pudieron evacuarlo a tiempo cuando esta fragata resultó destruida sobre Iberyia, y ahora continúa realizando las funciones de oficial de comunicaciones a bordo del portanaves *Guarida del Lobo*. Salvo cuando las circunstancias de protocolo indiquen otra cosa, utiliza algoritmos de personalidad masculinos, aunque prefiere ser reconocido como una máquina. Algunos tripulantes le han apodado *Guiños* debido a una pequeña malfunción del programa que regula el color de sus ojos —usualmente amarillos—, que hace que en ocasiones uno de ellos pase por varios tonos diferentes en rápida sucesión antes de volver a la normalidad.

Información Técnica

Portanaves de Ataque Mon Calamari

Guarida del Lobo

El *Guarida del Lobo*

Es un hecho conocido que, en sus inicios, la Alianza Rebelde concentró mucho más sus esfuerzos militares en sus escuadrones de caza que en disponer de grandes cruceros de combate, al menos hasta que Mon Calamari empezó a proporcionar este tipo de naves poco después del desastre de Hoth. Esto se debía por un lado a lo limitado de los recursos y a la escasez de personal de la Alianza —un crucero puede requerir una tripulación de más de un millar de seres, mientras que un escuadrón de caza con sus pilotos, mecánicos y personal de apoyo no pasa de la cincuentena—, y por otro a la especial adecuación de las pequeñas unidades de caza a las tácticas de guerrilla empleadas contra el enemigo imperial. No obstante, esta estrategia tenía defectos importantes. El radio de acción de los cazas estelares no es ni mucho menos ilimitado, y la carencia de un número suficiente de bases avanzadas y sobre todo de naves nodriza han supuesto siempre un límite al número y ambición de las operaciones que podían llevarse a cabo. Las fragatas de escolta Nebulon-B capturadas o adquiridas a través de intermediarios han realizado a menudo la labor de naves nodriza improvisadas, pero su capacidad de transporte de cazas está muy lejos de ser la necesaria. Es por esto que la Alianza no pudo plantearse siquiera el asestar un golpe definitivo al Imperio hasta que no se contó con un cierto número de auténticos navíos de guerra.

Mientras se trabajaba para poner a punto los nuevos cruceros —en realidad naves de pasajeros reformadas—, la flota de la Alianza planteó a los diseñadores mon calamari la posibilidad de desarrollar un modelo de nave especialmente concebido para ser utilizado como nave nodriza para uno o dos escuadrones de caza. Ellos aceptaron el reto y menos de un año después el primer prototipo de portanaves de combate mon calamari abandonaba los astilleros para sus pruebas de campo. La destrucción durante la batalla de Ibery de la fragata *Cueva del Lobo* obligó a acelerar la puesta en servicio de la nueva nave, que se convirtió en nave nodriza del escuadrón Cabeza de Lobo siendo bautizada con el nombre *Guarida del Lobo*.



El portanaves de combate mon calamari es una nave robusta y compacta, con una eslora total de 400 metros, poco mayor que la de una fragata de escolta Nebulon-B, lo que la permite operar desde las mismas bases y estaciones.

Dispone de capacidad para transportar a una treintena de cazabombarderos en término medio (este número puede variar en función de los modelos concretos, ya que un ala-B, por ejemplo, ocupa el doble de espacio que un ala-A), junto con los repuestos y municiones necesarios para afrontar una larga campaña, pilotos y personal de mantenimiento. Adicionalmente pueden viajar a bordo entre tres y cuatro lanzaderas clase Lambda, naves de asalto o transportes ligeros de tropas. Este tipo de naves permiten utilizar el portanaves para el despliegue de comandos o tropas de élite.

Sus cuatro motores le confieren una velocidad sublumínica comparable a la de una corbeta coreliana, y sus hiperimpulsores de última generación le permiten completar saltos hiperespaciales prolongados en tiempos superados tan sólo por los de los cazas.

La nave puede operar individualmente, sin necesidad de repostar, durante largos periodos de tiempo, más allá de un año estándar dependiendo de las veces que se entre en combate (algunos de los recursos, especialmente las cabezas de guerra de los cazabombarderos, pueden llegar a consumirse muy deprisa en el curso de una campaña), y suponiendo que no se registren daños graves que hagan necesario su paso por un dique seco.

La dotación habitual del portanaves es de cerca de 800 personas, aunque es posible operarlo (siempre que no se pretenda entrar en combate) con una tripulación mínima de entre 50 y 70 técnicos, repartidos entre las diferentes áreas de servicio. Contando con que a ese número hay que añadirle el de los pilotos y el de posibles tropas adicionales, se han habilitado camarotes y salas comunes para una población de hasta 1000 seres, aproximadamente. Las cápsulas de escape, empotradas entre los cascos externo e interno y distribuidas por toda la nave, permitirían evacuar a todo ese personal en caso de necesidad en menos de un minuto.

La siguiente tabla muestra las especificaciones técnicas más generales del primer prototipo, el *Guarida del Lobo*.

Especificaciones técnicas

Nombre/Modelo#:	MC-E1/Portanaves de combate
Empresa fabricante:	Astilleros de Mon Calamari
Eslora:	670 metros
Manga:	190 metros
Aceleración sublumínica máxima:	22 MGLT (4 MGLT utilizando los impulsores de baja emisión iónica)
Personal:	794 (70 oficiales, 674 suboficiales y tripulantes, 50 infantes de marina). Tropas terrestres adicionales (comandos Lince) y pilotos no incluidos.
Escudos:	780 SBD
Casco:	430 RU
Armamento:	5 torretas turboláser 1 cañón de iones de alta potencia 14 cañones láser cuádruples 1 lanzador de cabezas de guerra multipropósito
Capacidad de transporte de cazas:	36 cazabombarderos (max.)
Otros:	Normalmente dos lanzaderas clase Lambda y dos transportes de tropas de asalto Dx9

El hangar principal dispone de dos accesos, uno en cada costado de la nave, lo que permite realizar operaciones de despegue y de apontaje al mismo tiempo. Aunque teóricamente es posible para un caza entrar volando por un extremo y salir por el otro, dada la extrema peligrosidad de la maniobra se le ha prohibido terminantemente a los pilotos que intenten llevarla a cabo.

Los transportes y lanzaderas se ubican en el hangar principal, mientras que los cazabombarderos disponen de un área de estacionamiento y reparación —también conocida como hangar secundario, aunque de hecho es más grande que el principal—

dedicada situada justo encima. Cuatro turboelevadores de gran capacidad comunican ambas zonas. Las operaciones de rearme y repostaje de los cazabombarderos pueden llevarse a cabo tanto en el hangar como en la zona de estacionamiento.

En caso de emergencia o ante una salida de combate, el lanzamiento se puede efectuar a un ritmo de un vuelo (cuatro cazabombarderos, saliendo en parejas de forma simultánea por ambos accesos del hangar principal) cada 40 segundos aproximadamente.



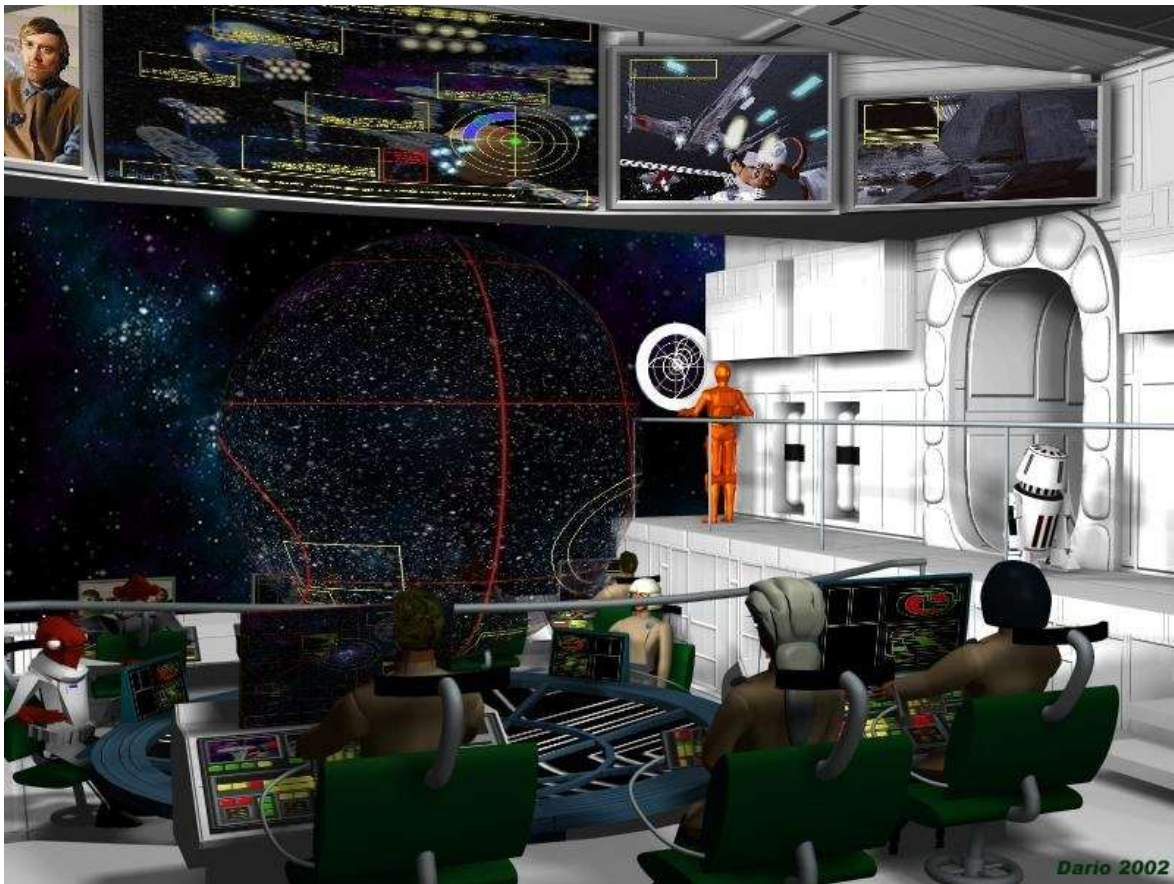
En la cubierta superior a la que ocupa la zona de estacionamiento se hallan varias dependencias de uso diario para los pilotos, como son los simuladores de vuelo —diez puestos adaptables a todos los modelos de caza utilizados por la Nueva República y dos más tipo TIE—, la armería —para misiones no estándar—, la sala de pre-vuelo —donde los pilotos de servicio esperan la orden de salida— o el gimnasio.

Por sugerencia del general Madine —al mando de Operaciones Especiales de la Nueva República—, en el diseño del portanaves se tuvo en cuenta el despliegue de tropas como función secundaria. Además de reservarse una sección del hangar para lanzaderas o transportes de combate, se han habilitado camarotes, zonas de entrenamiento, galería de tiro y otras instalaciones para permitir la estancia prolongada de entre uno y dos pelotones de tropas especiales o comandos. A bordo del Guarida del Lobo viaja habitualmente la unidad de comandos Lince, a los que se unen una cincuentena de

infantes de marina que se encargan de la seguridad interna de la nave, así como de protegerla en caso de que se sufra un intento de abordaje por parte de fuerzas enemigas.

El armamento defensivo de la nave no incluye tantas torretas o cañones láser como una fragata de escolta, pero a cambio se le ha dotado de un cañón de iones de alta potencia, capaz de desactivar o incapacitar temporalmente a una nave del tamaño de un destructor estelar clase Imperio. El único inconveniente de este arma es que requiere para su disparo de una enorme cantidad de energía, pero no cabe duda de que en caso de necesidad podría permitir que la nave escapara de un atacante con una potencia de fuego mucho mayor. Se asume también que los cazas embarcados a bordo proporcionan una protección adicional nada desdeñable.

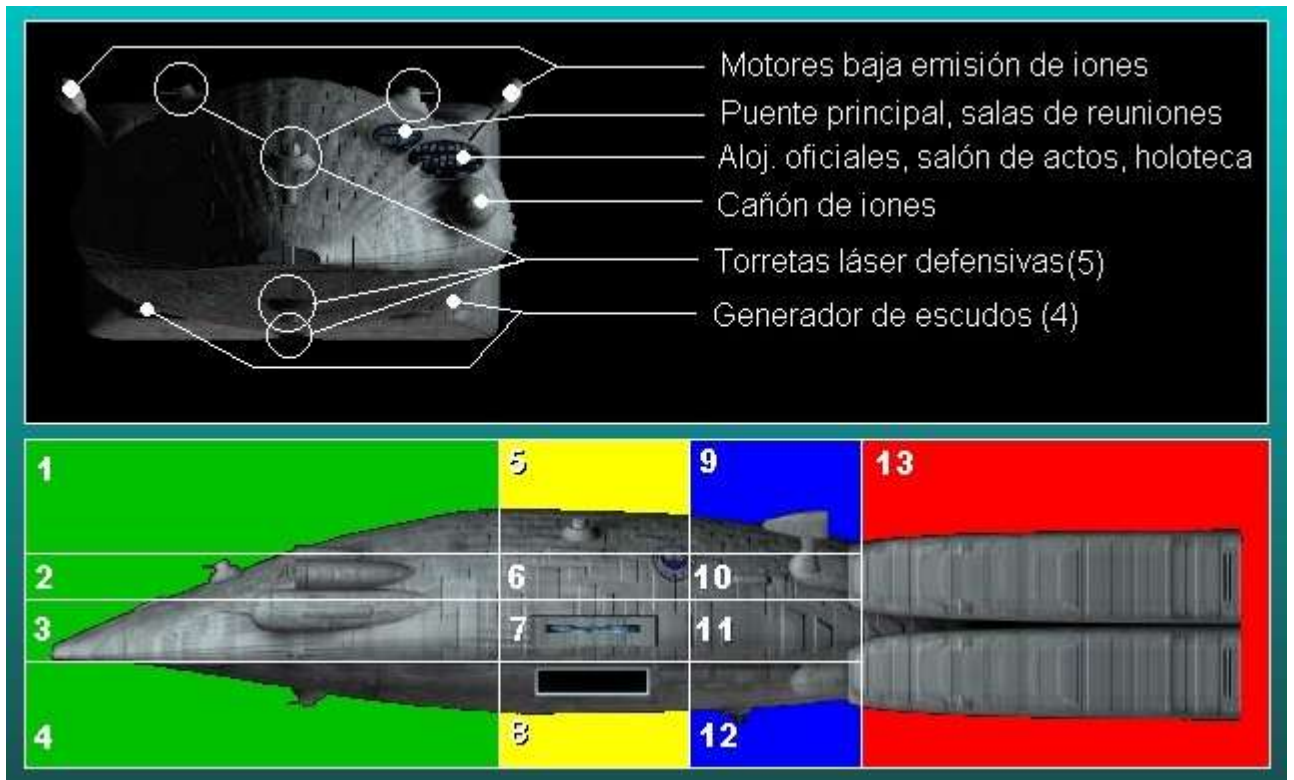
El *Guarida de Lobo*, como primer prototipo de la serie, ha sido elegido como plataforma para la prueba en campo de una nueva tecnología de propulsión sublumínica. Esta tecnología no es muy efectiva en términos de potencia de empuje, pero lo que la hace interesante es su bajísima emisión de flujo iónico y de partículas, prácticamente invisible para la mayoría de los sistemas sensores de larga distancia. Los dos motores de baja emisión instalados en la parte superior del casco del portanaves le permiten entrar y salir de sistemas bien vigilados por el enemigo sin ser detectado, así como transportar unidades de comandos para incursiones planetarias prácticamente hasta la órbita destino.



El puente de mando está ubicado en el costado de babor de la nave, sobre las estructuras que albergan los camarotes de oficiales y el cañón de iones. Cinco pantallas multifunción permiten al oficial al mando seleccionar la fuente de datos para cada una de ellas: las imágenes obtenidas por cualquiera de las holocámaras distribuidas por el casco y por el interior de la nave, la información táctica proporcionada por el ordenador principal a partir de los datos suministrados por los sensores de la nave y los de los cazas que estén dentro del alcance de las comunicaciones, mapas o cartas de navegación almacenados en los bancos de datos, o las transmisiones recibidas por la unidad de comunicaciones. En el centro mismo del puente se sitúa un proyector holográfico de alta resolución, que sirve para complementar a las pantallas. La miniconsola adosada al sillón de mando dispone de un segundo holoprojector de pequeño tamaño, utilizado por el oficial al mando para establecer comunicaciones holográficas cara a cara. A ambos lados del puesto principal se encuentran las consolas de navegación y comunicaciones. Alrededor del holoprojector y en la zona frontal del puente hay ocho consolas más, desde las que operan los encargados del control de fuego, timón, sensores y controladores de vuelo entre otros. En los dos pasillos laterales existen terminales de ordenador especialmente adaptados para ser utilizados por androides. Los accesos al puente son tres: uno a cada lado, que le comunican con otras secciones situados en esa misma cubierta, y un turboascensor en la parte trasera que permiten el tránsito hacia o desde otras cubiertas. Existe un segundo puente en el interior de la nave, junto a la sección de ingeniería, completamente equipado para operar la nave desde allí en caso de que el puente principal resulte dañado o incomunicado.

La estructura situada bajo el puente está provista también de grandes paneles de observación, y en ella se encuentran los camarotes de pilotos y oficiales así como varias de las dependencias comunes y de ocio. Es un hecho comprobado que la disponibilidad de "ventanas" contribuye en gran medida a aumentar la resistencia de la tripulación a la *enfermedad espacial*, un cuadro clínico de depresión y ansiedad que puede presentarse en viajes prolongados. En situaciones de combate esta estructura, hasta cierto punto vulnerable, se evacúa por completo, y todos los paneles de observación —incluyendo los del puente— se cubren con paneles de duracero por su lado exterior.

Esquema de la nave



1. Sección médica, puente principal
2. Camarotes para oficiales y pilotos, salón de actos, salas de reuniones, aulas técnicas, holoteca, sala de lecturas, sala de juegos
3. Camarotes para tropa y marinería, comedores y cocinas, mantenimiento cañón de iones, muelle de atraque (en el morro)
4. Almacén de munición, cabezas de guerra
5. Galería de tiro, armería para tropa e infantes de marina, zona de entrenamiento de comandos
6. Simuladores de vuelo, gimnasios para tropa y pilotos, armería del escuadrón
7. Zona de estacionamiento y reparación de cazabombarderos

8. Hangar principal y muelle de lanzaderas
9. Muelle de atraque externo
10. Sección de ingeniería, puente secundario, mantenimiento motores baja emisión, generadores de escudos superiores
11. Talleres electrónica e informática, almacenes.
12. Almacén de repuestos, mantenimiento generadores de escudos inferiores
13. Reactores de fusión, motores sublumínicos e hiperimpulsores
14. ¿Y el *Refugio Antibombas*? El famoso bar de pilotos existe, pero **no** sale en los mapas